

# MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PLAYSTATION-POWER

## Rage Racer

**90%** Das ultimative Rennspiel auf dem Prüfstand

## Resident Evil 2

**ANGESPIELT:** MAN!AC in der Stadt der Toten

## Mechwarrior 2

**ENDLICH:** Roboter-Randale auf der Playstation

20 SEITEN

# NINTENDO 64

Live aus Japan: Sport, Rollenspiele & 3D-Action

**82%** Mario Kart 64 **70%** Cruis'n USA

**77%** Shadows of the Empire **88%** KI Gold







**WAS SOLL MAN ZU  
DIESEM SPIEL NOCH  
SAGEN? VIELLEICHT, DASS  
ES JETZT AUCH FÜR  
PLAYSTATION UND  
SATURN ERHÄLTlich IST.**

PlayStation-Version enthält alle Tiberiumkonflikt-Levels,  
alle Mission-CB: Der-Ausnahmestand-Levels und zusätzliche PSX-Levels.

Command & Conquer ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

**COMMAND  
&  
CONQUER**

**TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT**

HOTLINE 040/39 11 13 - INTERNET [www.vie.co.uk/vie](http://www.vie.co.uk/vie)





## FORTSETZUNG FOLGT

Nehmen wir Hollywood als Vorbild, dann wissen wir ja schon, wo's langgeht: Erfolgreiche Produkte werden mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit fortgesetzt. „Stirb langsam“, „Jurassic Park“, „Krieg der Sterne“ – der zweite, dritte oder vierte Teil eines Blockbusters ist deutlich weniger risikoreich wie die Produktion eines ganz neuen und somit unbekannten Films.

Läßt man die letzten Videospiele-Monate Revue passieren und schaut sich die Ankündigungslisten für 1997 an, dann stellt man mehr oder weniger erstaunt folgendes fest: Original-Entwicklungen sind selten, Fortsetzungen mehr gefragt denn je. Damit meinen wir nicht die Sportspielserien – was soll man da noch groß erfinden? Ein erfolgreicher Charakter, ein gewinnbringendes Trademark, die Vermarktung ist grenzen-

los. „Street Fighter“ werden zu Knobelisten, aus „Ridge“ wird „Rage“ – nur Nintendo überspringt stets 62 Folgen und setzt jeden 16-Bit-Erfolg mit dem Kürzel „64“ fort.

Auf den ersten Blick ist das völlig harmlos: solange die Qualität der Updates stimmt, stört sich keiner daran. Zumal dann, wenn man sie aus biederer Bitmap-Szenarien ins gepriesene 3D-Schlaffenland führt. Allerdings sollten die Entwickler aufpassen, daß sie ihre Helden nicht in zu rascher Folge "updaten": Allen

voran Capcom mit Dutzenden von "Street Fighter"-Varianten und Programmroutinen-Transplantationen in ähnliche Spiele verwirrt die Kundschaft. Auch die dritte oder vierte Jam-Session trägt nicht unbedingt zur NBA-Motivation bei – und sei sie noch so "extreme". Zum Glück lebt das Videospiel mit von der Technik, die sich automatisch weiterentwickelt und somit die Senilitätsgefahr entscheidend mindert. Wir hoffen nur, daß sich die Anbieter aus kurzfristigem Sicherheitsdenken oder langfristig falschen Illusionen nicht selber ein Bein stellen und die Konsumenten mit uninspirierten Fortsetzungen nerven.

Sieht man von **NBA Jam Extreme** ab, das qualitativ nicht an die Vorgänger heranreicht, sind die anderen drei Spiele Beispiele für sinnvolle Updates: **Rage Racer** ist eine intelligente Fortführung der "Ridge Racer"-Serie, die puzzelnden **Street Fighter** können sich endlich mal von den Endlos-Fights erholen und **KI Gold** zeigt, daß auch Bitmap-Prügler heutzutage noch Spaß machen können.





# MAN!AC

## NEWS



6

### Totentanz: Resident Evil 2

Comeback der lebenden Toten: Capcoms Zombie-Massaker nimmt apokalyptische Ausmaße an.

### 10 Stahlritter & Laserfeuer: Mechwarrior 2

FASAs Roboter-Imperium erobert die Sony-Galaxis

### 14 Erotik-Experimente in Fernost

Frivol: Japan-Mädels bringen Konsolen-Fans auf Trab.

### 16 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

6

In einer kleinen Stadt: Die "Resident Evil 2"-Untoten fallen über einen Vorort her.

10

Endlich das Original: Activision schickt die "Mechwarrior"-Armeen an die Playstation-Front.

22

### N64-Überraschungen von der Shoshinkai-Messe

64-Bit-Neuheiten dominierten die Nintendo-Megashow in Tokyo: Spiele-News & Hardware-Highlights im Überblick.

### 30 Starfox 64: Die kinoreife Rückkehr des Weltraumfuchses

### 32 Konami: Mit dem N64 besinnt sich Konami auf alte Qualitäten

### 34 Seta: Der wichtigste Spielelieferant für das Nintendo 64?

## FEATURES

## IMPORT-TESTS



52 Bubsy is 3D



40 Cruis'n USA



56 Hyper Duel



38 Kl Gold



44 King's Field 2



42 Mario Kart 64



54 Prikura Daisakusen



50 Rage Racer



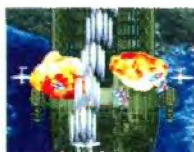
52 Rurouni Kenshin



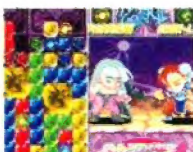
55 Sengoku Ace 2



36 Shadows of Empire



48 Strikers 1945



55 S. Puzzle Fighter 2x



45 Tecmos Deception



56 Thunderforce GP 2



53 Time Bokan



53 Toaplan Shooting...



48 V-Tennis 2



46 Winning Eleven 97

14

Erotik-Software made in Japan: Christian zockt durch frivole Konsolen-CDs und trifft sich mit keimfreien Fernost-Schönheiten.

## RUBRIKEN

95

### Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

3 Editorial

58 Wettbewerb: Cover-Wahl

77 Abo-Anzeige

87 Impressum

87 Inserentenverzeichnis

90 Leserbrief

92 Kleinanzeigen

98 Vorschau



# PRESENTS

## TESTS



80 Area 51



85 Batman  
forever



82 Bug Too



66 Dark  
Saviour



78 Donkey Kong  
Country 3



84 FIFA  
Soccer 97



63 Hyper Match  
Tour Tennis



69 Jet Rider



62 Nanotek Warrior



70 NBA  
In the Zone 2



72 NBA Jam  
Extreme



74 NBA Live 97



86 Oscar



68 Perfect  
Weapon



86 Realm



60 Rebel  
Assault 2



67 Sega Ages



76 Sonic  
3D-Blast



75 Space Jam



73 Street Fighter  
alpha 2



88 Suikoden



65 Tempest  
2000



64 Tempest x3



72 Tetris Attack



86 Whizz



73 Winter Gold



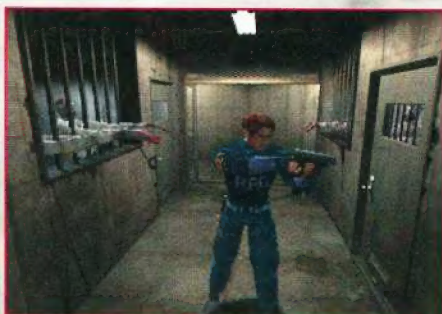
79 Worms







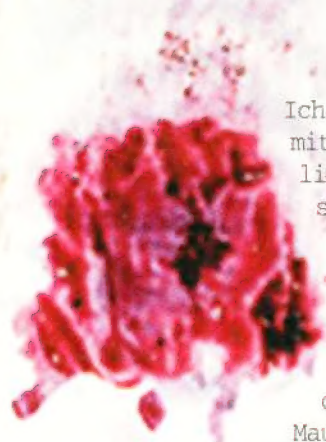
Die US-Exekutive greift auch bei Untoten hart durch: Die eingebuchteten Zombies beschwerten sich über lausige Sanitär-Zustände.



In der Wachstation müßt Ihr Euch noch mit einer Magnum durchballern, später erbeutet Ihr größere Kaliber.

# Totentanz in

Officer Leon Kennedy, 16. Februar 1997



Ich erinnere mich noch verschleiert daran, wie der Dorfpfarrer uns mit Geschichten über lebende Tote und das Ende der Welt christliche Moralvorstellungen einbläuen wollte. Gewöhnlich habe ich seine Erzählungen als Abwechslung vom Schulalltag begrüßt, das eine oder andere Mal lief mir sogar ein kalter Schauer über den Rücken - aber niemals habe ich den verwirrten Greis ernst genommen und nachts unter mein Bett geschickt. Als ich vor kaum einer Woche meinen Posten in Racoon City antrat, waren solche Gedanken nicht mehr als Erinnerungen - verborgen hinter den Mauern der Erwachsenen-Realität. Aber jetzt werden diese Mauern von unbarmherzigen Klauen eingerissen, und ich fühle mich mehr denn je wie ein banges Kind.

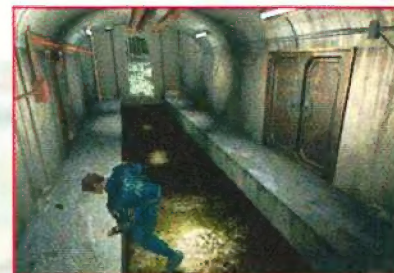
Vor einigen Wochen hat ein Hubschrauber zwei verletzte Marines zur Polizeistation gebracht - einen stämmigen Burschen und eine zierliche Lady. Ihre Uniformen waren zerschissen, beiden stand der Schock erlebter Schrecken ins Gesicht geschrieben. Als ich dem Mädchen einen Parker umhängen wollte, lief mir ein Schauer über den Rücken: Ihr Blick war entrückt, ihr Denken noch immer in den vergangenen Ereignissen gefangen. Noch heute frage ich mich, was den beiden Grauensvolles zugestoßen war - kaum eine Stunde nach ihrer Ankunft wurden sie mit einem Jeep ins Hospital gebracht. Der Bericht der beiden muß ganz schön wirr gewesen sein - weder unser Sheriff, noch das Militär konnten sich einen Reim auf ihre Horror-Märchen machen. Trotzdem ging man der Sache auf den Grund: Schon am folgenden Tag stürmte ein Bataillon Marines das Anwesen im benachbarten Forst und verfrachtete eine Gruppe Weißkittel in unsere Zelle.

Irgendein großer Chemie-Konzern sollte Ärger bekommen...

Jedenfalls wurde die Sache unter den Tisch gekehrt, niemand wollte etwas damit zu tun haben - am allerwenigsten das Militär. Die Weißkittel verschwanden eines Morgens in einer schwarzen Limousine auf Nimmerwiedersehen, die Geschichten über Zombies und Höllenhunde waren schnell vergessen. Aber was uns zunächst wie die Ergebnisse eines Fiebertraums vorkamen wurde plötzlich bittere Realität: Als erste beklagte Mrs. Flanders diesen eigenartigen Hautausschlag - nur knapp zwei Wochen nach der Sprengung der Villa. Die alte Dame verstarb noch am selben Nachmittag. Ihre Nachbarn hatten Schmerzensschreie gehört, und Minuten später war ich mit der Feuerwehr in das Haus der Lady eingebrochen. Mrs. Flanders lag auf dem Flur neben dem Telefon - ihr ganzer Körper war von eitrigen Pusteln übersät.

Jeden Tag wurden mehr und mehr Bürger mit vereiterten Wucherungen ins Krankenhaus gebracht. Vor drei Tagen erhoben sich die ersten Seuchenopfer von ihren Sterbebetten und stolperten orientierungslos aus der Leichenhalle, suchten vertraute Orte auf und richteten unter ihren Bekannten ein Blutbad an. Bis auf wenige Bürogebäude und die Polizeistation stehen von Racoon City nur noch Ruinen. Ich bezweifle, daß hier noch Menschen überlebt haben - und auch ich kann jede Minute an der Reihe sein. Meine Barrikaden werden dem Ansturm der Untoten nicht mehr lange standhalten, bereits in diesem Augenblick höre ich gepeinigtes Stöhnen und Hämmern aus dem Korridor. Neben mir liegen Magnum und Schrotflinte bereit, eine kugelsichere Weste habe ich schon übergestreift. In der nächsten Stunde werde ich den Ausbruch wagen.





Luxusausgabe des "Resident Evil"-Tyrants: Der Bio-Mutant wird von einem massigen Quasimodo-Buckel belastet und schleppt sich träge durch die Gänge.

Mit Kletterübungen tun sich die ungeschickten Zombies schwer – Ihr kraxelt in die Abwasserkanäle.

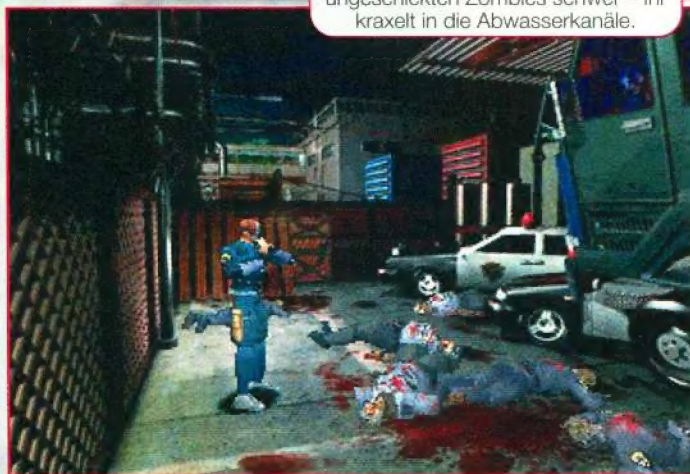
# Raccoon City



Über den Dächern von Raccoon City: Leon hat das Flachdach der Polizeistation erreicht.

Die Rückkehr der genetischen Toten:

In "Resident Evil" machten Capcoms Bio-Zombies eine Villa unsicher, in der zweiten "Survival Horror"-Episode fällt die Untotenarmee über einen verträumten US-Vorort her.



Im Vorgänger haben sich die Zombies nur pärchenweise vor Eure Flinte gewagt, mittlerweile rücken Sie im Dutzend an.



Ihr habt vor einer Tür Stellung bezogen: Im engen Korridor können Euch die verschimmelten Kerle nicht umzingeln.

Im ersten „Resident Evil“-Teil habt Ihr noch in herkömmlicher Abenteuer-Manier nach Objekten geforscht und Puzzles geknackt, das Handlungsareal war auf ein Villengrundstück begrenzt. Für den zweiten Teil ihres „Survival Horror“-Abenteuers haben sich die Capcom-Designer auf Zombie-Schermützel und Horror-Flair konzentriert: Wo zuvor nur ein oder zwei Untote durch düstere Korridore stolperten, hat sich mittlerweile eine ganze Zombiearmee eingenistet. Wer die falsche Tür öffnet oder seine Rücken- deckung vernachlässigt, wird in Null- kommanichts umzingelt: Die verschimmelten Burschen verstecken sich in je-

dem Render-Winkel, in großen Eingangshallen oder auf den Straßen von Raccoon City torkeln die lebenden Leichen gleich dutzendweise auf Euch zu. Der Haken: Während Eure Gegnerschar gewachsen ist, müßt Ihr Euch noch immer mit Magnum und Schrotflinte den Weg freiballern. Den ersten paar Zom-

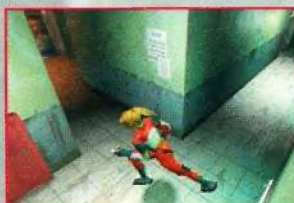
bies könnt Ihr noch den verwesenen Schädel wegpusten, doch dann geht Euch auch schon die Munition aus. Wer das umliegende Terrain nicht auswendig kennt und jede Fluchtmöglichkeit sondiert, wird von den stinkigen Kerlen und selbständigen Körperteilen in Stücke gerissen. Wie im Vorgänger wurden Eurem Helden in B-Movie-Tradition Blutdüsen unter den Frack geklemmt: Ist Euch ein Zombiekopf ans Bein gehupft, um sich genügend in Eure Polygonwade zu verbeißen, sprudelt eine rote Pixelfontäne aus der Wunde. Im Hintergrund hört Ihr Eure Blutgefäße wie eine Hochdruckdüse zischen.



Besonders hartnäckige Gegner, wie den Gorillazombie, müßt Ihr umrunden und aus sicherer Deckung beschießen.



Auch auf dem Parkplatz haben die Zombies gehaust: Ihr schleicht mit gezückter Schrotflinte durch Autowracks.



Mehr Objektinteraktion als im ersten Teil: Eure Helden marschieren nicht nur über Texturböden, sondern krabbeln außerdem auf Stahlgelüste und Holzkisten.





In einem Hinterhof hat Elza Verbündete gefunden: Zusammen mit einem bulligen Arbeiter und einem kleinen Mädel flüchtet Ihr in die Kanalisation.

Während sich Jungpolizist Leon vor einem Stadstreifzug aus der Polizeiwache herauskämpfen muß, will eine Leidensgenossin verzweifelt in den Bau einbrechen: Als Euer zweiter Wahlcharakter ist Elza auf ihrem Motorrad in die Stadt gebraust, um eine Motocross-Karriere zu starten. In ihrem Heimatort hat der 3D-Schönheit ungehobeltes Pack nachgestellt, jetzt ist Ihr eine ganze Meute überreifer Verehrer auf den Versen. Instinktiv kämpft sich die junge Frau zur Wache durch und hofft auf Sicherheit beim starken Bitmap-Bizeps eines Officers. Unterdessen wadet Leon in Korridoren und Büroräumen durch Leichenteile, um sich einen Weg nach draußen freizuballem. Egal ob als Leon oder Elza – Ihr durchforstet wie gehabt eine gruffige Render-Szenerie nach Munition und anderen Gegenständen. Entgegen dem starr beleuchteten Vorgänger wurde das Horror-Ambiente mit schummrigen



Blutige B-Movie-Tradition: Nach jedem Treffer schießt ein riesiger Schwall Pixelblut in die Kamera.



Leon begutachtet einen Computer-Terminal: Ohne die passenden ID-Karte könnt Ihr den Rechner nicht aktivieren.

Light-Sourcing-Effekten wie Feuerschein und flackerndem Neonlicht abgerundet: Während Leon mit einem Sprite-Feuer im Vorhof zu kämpfen hat, schleicht Elza durch spärlich beleuchtete Korridore und hastet durch das unstete Licht von grünen Strahlern oder roten Alarm-Lämpchen.

Erst wenn sich Eure Helden in die blutbesudelten Arme laufen, beginnt der Haupt-Plot – bisher war alles nur zahmes Überlebenstraining. Bevor Ihr Euch dem Untotenheer auf den Straßen stellt, rüstet Ihr Eure Helden mit stärkeren Knarren und Schutzkleidung aus: Eure Polygonklamotten sind nicht wie üblich selbstreinigend, sondern leiden unter jeder Zombieattacke und sind ein direkter Spiegel für den Gesundheitszustand Eures Charakters. Tänzelt Elza nach wie vor mit hautengem und makellosen Motocross-Anzug durch Raccoon City, bleibt Euch das fesche Mädel noch ein



Diesmal wurde tiefer in die Effektkiste gegriffen: Auf Flammenflackern und Light-Sourcing müßt Ihr im Vorgänger verzichten.

paar Stunden erhalten. Ein heruntergekommenen Leon mit zeretzter Weste und blutverschmiertem Texture-Teint dagegen schaut sich schleunigst nach einem Erste-Hilfe-Koffer um. Nach jeder Zombieattacke verschandeln neue Kratzspuren Eure Garderobe, Eure Wäsche haftet blutverklebt auf der Texture-Haut.

Ist Euer Charakter am Stadtrand noch nicht zum Zombie mutiert oder einem Nervenkollaps erlegen, wagt Ihr Euch in den geheimnisvollen Forst: Vor der Sprengung stand hier noch das vergammelte „Resident Evil“-Anwesen. Die Zombie-Hatz nimmt hier Ihr vorläufiges Ende, das Untotenscharmützel weicht vertrackter Puzzle-Logik: Unter den Grundmauern der Villa hat der Chemiekonzern seine Genlabors verborgen. Ihr wagt Euch in das unterirdische Labyrinth vor, um den Seuchenherd ein für alle mal unschädlich zu machen. Aber Achtung! Die kranken Konzernforscher haben noch mehr Bestien ausgebrütet – und diese klobigen Klötze warten nur auf einen unvorsichtigen Kleinstadt-Officer, der einen falschen Schalter drückt und Nährflüssigkeit in die starren Glieder pumpt. *rb*

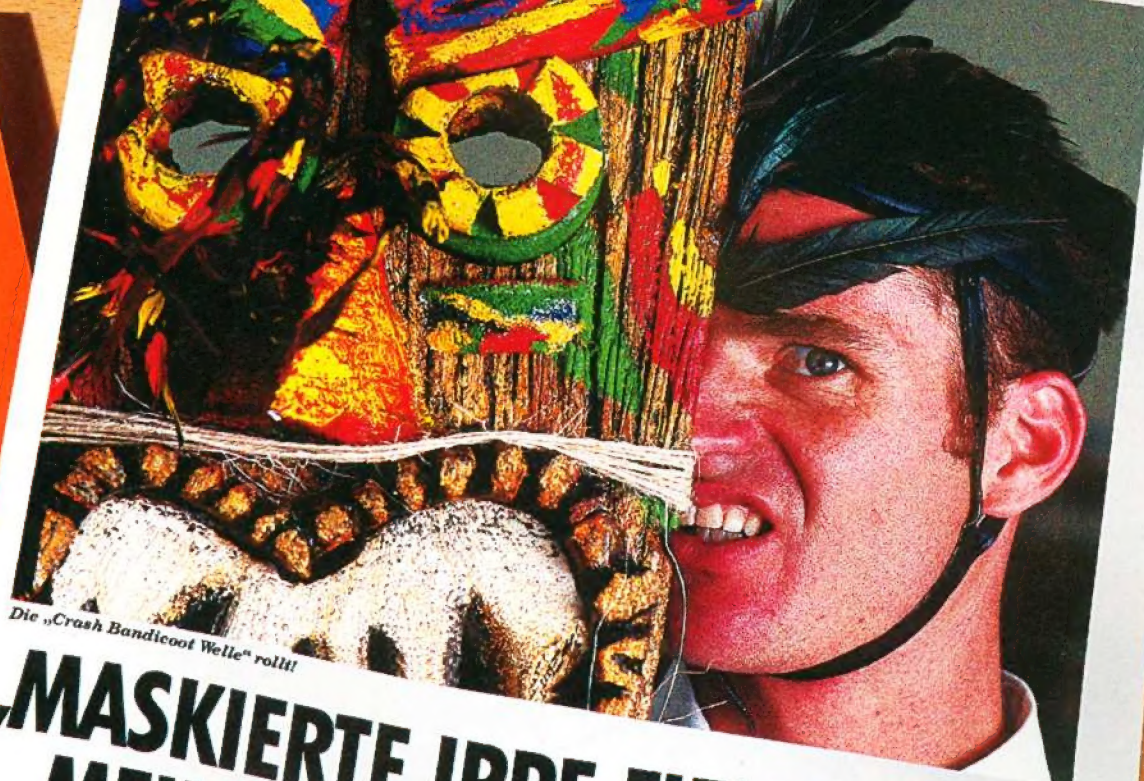


Ausgetrickst: Elza sucht Ihr Heil in der Flucht und schlägt flinke Haken, um ein Hunderudel auszutricksen.



Gegen hungrige Vierbeiner haben auch kräftige Polygonschenkel keine Chance: Die Zombie-Töhlen haben Euch in die Ecke gedrängt.

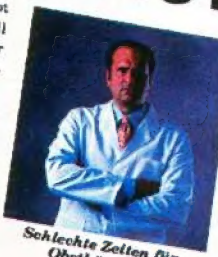




# „MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten: Mit afrikanischen Masken über vermummte Menschen fallen springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

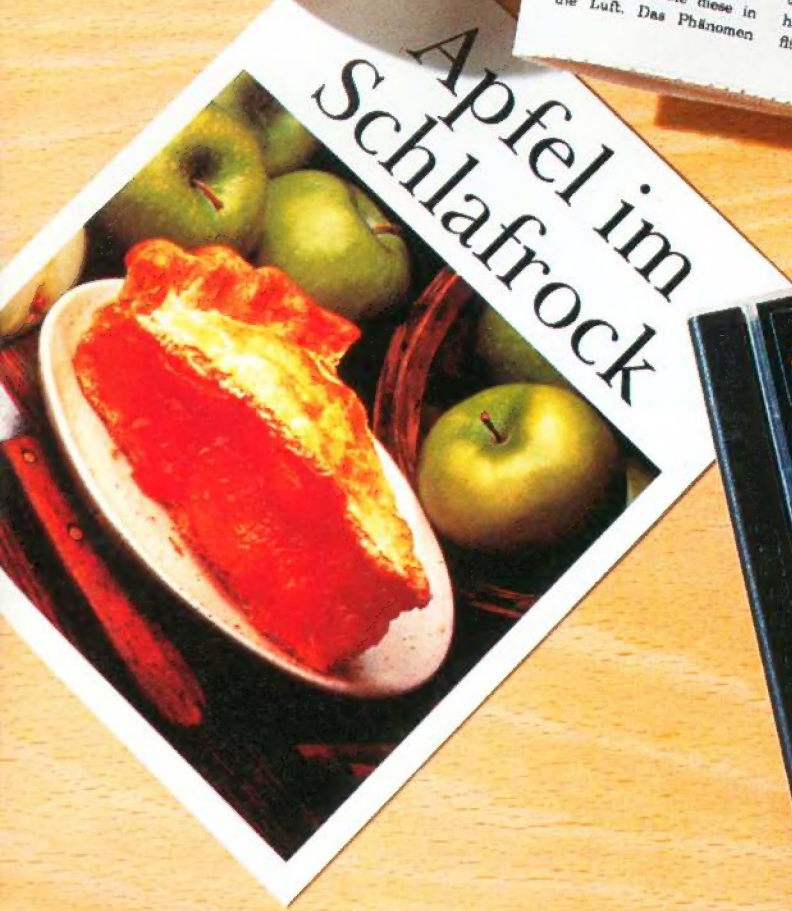
wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospieles haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,



Schlechte Zellen für Obsthändler.

vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“ Sie haben es auch auf ihre Äpfel abgesehen! Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.



IT'S NOT A GAME.







Bombenhagel: Flugminen und Granaten sind nicht zielgenau, aber durchschlagskräftig.



Mission erfüllt: Nach der Zerstörung einer Feindbasis liegt Euch ein Landungsschiff auf.

# Stahl-Ritter Laser-Junker

Fasas "Battletech"-Empire stürmt die Playstation-Front: Vor über einem Jahr stapften die Roboter-Titanen über den PC, jetzt rüstet Activision die 3D-Schlacht "Mechwarrior 2" für die Sony-Hardware auf.

**TITEL**  
Mechwarrior 2  
**HERSTELLER**  
Activision  
**SYSTEM**  
Playstation  
**BRD-RELEASE**  
April

**Polygon-Stahlkolosse auf dreidimensionalen Schlachtfeldern: 3D-Action mit taktischem Einschlag nach Brettspielvorlage.**

**S**chon vor Jahren hat sich PC-Entwickler Activision über die Lizenz zu Fasas futuristischem "Battletech"-Brettspiel hergemacht: Mittlerweile werkelt Activisions "Mechwarrior"-Team an aufgemotzten Versionen des jüngsten PC-Hits. Wie im Computer-Vorbild manövriert Ihr Euren Stahlkoloss zwischen Polygonbauten hindurch, liefert Euch Schußwechsel mit gegnerischen Mechs und handelt Verträge

mit den Herrscherkassen aus. Roboter-Modelle, Bewaffnung und Hintergrund haben die Activision-Designer streng am Brettspiel-Hintergrund orientiert, "Battletech"-Fans erkennen in den Missionen Parallelen zu Romanen und Tabletop-Regelwerk. Mitte des dritten Jahrtausends haben Hightech-Waffen wie Laserkanonen, Raketenwerfer und Partikel-Projektor-Geschütze Hochkonjunktur. Anstatt die Systeme in Panzer und andere Standard-Vehikel einzubauen, werden die Geschütze an den Rüstungen

von über zehn Meter hohen Stahlkolossen montiert: Die "Battletech"-Roboter sind die Titanen der neuen Ära, ihre "Mechwarrior"-Piloten die Ritter mächtiger Herrscherhäuser oder Credit-hungriger



Lange Läufe, wenig Masse: Die flinken Kampfmaschinen staksen auf monströsen Heuschreckenbeinen durch die Pampa, haben aber kaum Raum für Waffenaufbauten.

ge Söldner. Wenn der Pilot über Leitern und Montageturme im Bauch des Riesen verschwindet, wird eine komplexe Symbiose eingeleitet: Findige Wissenschaftler haben im Helm des Hightech-Ritters ein geistiges Interface eingebaut, das Euren Piloten direkt mit dem Maschinenherzen des Mechs kurzschaltet. Jeder Befehl wird in Gedankenschnelle an die Servo-Motoren des stählernen Giganten weitergeleitet – egal ob der Pilot seine Laserwumme blankpolieren oder eine Raketen-salve zünden will. Für die Steuerung

des Kolosses bedeutet das Interface un-eingeschränkte Bewegungsfreiheit und menschenähnliche Agilität: Entgegen herkömmlicher Kriegsmaschinerie halten weder Schlamm, Bäume noch Schneetreiben Eure Maschine auf, Hindernisse werden ausgerupft oder plattgetrampelt. Die einzige Einschränkung: Bevor sich der Pilot ins Gefecht wagt und Duell mit anderen Mechs austrägt, muß er sich für die Tonnage seiner Maschine entscheiden. Wer einen leichten Mech ins Feld manövriert, kann flinker reagieren,



Für "Battletech"-Fans ein Leckerbissen: Die Intros zeigen Vorlagen-getreue Renderschirmmützen.



Fasas Roboterschlachten werden auf Hexfeldrastern ausgetragen: Nach rund acht Jahren, vier Auflagen und Bergen von Zusatzmaterial hat sich "Battletech" zum erfolgreichsten Brettspiel gemauert.





Neben der Trainingsbasis macht Ihr Euch mit Steuerung und Außenperspektive (rechts) vertraut.

# und



Flakgeschütze steuert Ihr seitlich an: Die computer-gelenkten Geschütze legen keine Feuerpause ein.

schneller ausweichen und aus der gegnerischen Schußweite hasten. Die Schattenseiten eines Fliegengewichts: Weder Panzerung noch Bewaffnung können mit massigen Mechs wie dem "Warhawk" oder "Marodeur" konkurrieren. Ein, zwei Treffer auf die Brustpanzerung, und die empfindlichen Innereien Eures Giganten sind ungeschützt. Das Duell ist verloren, und Ihr steuert Eure Maschine schleunigst aus dem Schußfeld. Ist der Gegner zu flink auf den Beinen oder sind Eure Hüftgelenke angeschlagen, hilft nur noch ein Verzweiflungsmanöver: Ihr zündet in letzter Sekunde Eure Sprungdüsen, setzt über den Kontrahenten hinweg und kommt mehrere hundert Meter weiter sanft wieder auf. Ihr wendet mit Links- oder Rechtstastern Euren Torso herum und beobachtet Euren Gegenspieler: Der insektenähnliche Blech-Bursche kommt mit Heuschreckenläufen auf Euch zugestürzt, schon auf Distanz erkennt Ihr das Mündungsfeuer der MG-Trommel und blendend helle Lasersalven. Ihr erwartet Euer Ende, da hält der Gegner plötzlich inne – die Waffen schweigen, der Mech regt kein einziges Glied. Als Euch die Sensoren einen drastischen Hitzeanstieg bei der gegnerischen Maschine anzeigen, erkennt Ihr Eure Chance: Euer Gegenspieler hat solange den Feuerabzug durchgedrückt, bis die Temperatur seiner Maschine ein kritisches Maß erreichte – Sekunden später sind sämtliche Waffensysteme und die Stromversorgung ausgefallen. Ihr werft einen kurzen Blick auf Eure eigene Hitzeanzeige und registriert zufrieden: Die Wärmeanzeige verharnt

wacker am unteren Ende der Skala. Euer Raketenmagazin habt Ihr leergeballert, aber Ihr könnt noch immer ein paar Salven mit dem hitzeintensiven Laser und den Partikel-Projektoren riskieren. Der Einbau zusätzlicher Wärmetauscher hat sich also doch

noch rentiert. Die verdammten Dinger haben Euch ein ganzes Missionsgehalt gekostet, aber den Hitzestau verhindert und Euch damit den Hals gerettet. Ihr schaltet in die Außenperspektive und justiert Eure Laser-Kanonen: Gerade als wieder Bewegung in den feindlichen Mech kommt, eröffnet Ihr aus allen Rohren das Feuer. Der Textur-Panzer Eures Gegenübers kocht mittlerweile, Ihr lehnt Euch gemütlich zurück: Wenn sich der Pilot nicht ergibt, wird er in seiner eigenen Maschine geröstet. Ihr schließt in aller Gemütsruhe wieder zum Lastenkonvoy auf und kasiert die Belohnung für eine erfolgreiche Schutzmission. Die Reperaturen an Eurer Maschine werden einen Großteil der



Zeigt Euch die kalte Stahlschulter: Wer sich so nahe an einen Gegner rantraut, wird meistens zu Schrott geballert.



Euer Söldner erledigt nicht nur Vernichtungsmissionen: Ihr eskortiert einen Güter-Konvoy durch verschneites Terrain.

Prämie verschlingen, aber mit ein bißchen Glück bleiben noch ein paar Credits für die "hohe Kante". Ihr wollt Euch nicht zu lange auf die Wärmetauscher aus zweiter Hand verlassen, und bis zu einem Arenen-Duell müßt Ihr noch Eure Frontalpanzerung verstärken.

Das im Vergleich zur PC-Version Action-lastigere "Mech-warrior" erscheint im April. rb



Ein feindlicher Battlemech hat seine Sprungdüsen gezündet und taucht überraschend hinter einem Polygonmassiv auf.



Euer Gegner muß auf einem Bein über's Schlachtfeld humpeln: Ihr zerlegt Eure Kontrahenten stückweise.



# STAR GLADIATOR SORGT FÜR

HOTLINE 040/391113 · INTERNET [www.vie.co.uk/vie](http://www.vie.co.uk/vie)

VON DEN MACHERN  
VON RESIDENT EVIL  
UND STREET FIGHTER.

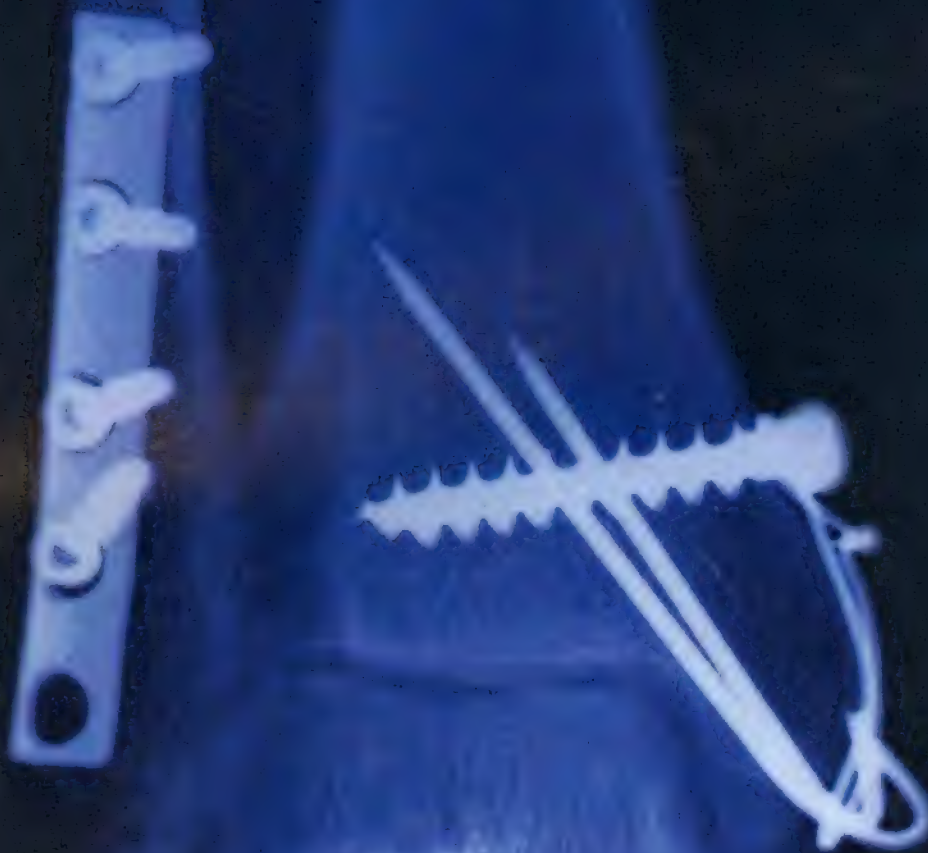
## CAPCOM

Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu



# BLEIBENDE ERINNERUNGEN.

V\28.H



MANIAC 12/96: 85%  
MEGA FUN 12/96: GOLD GAME, 90%  
NEXT LEVEL 12/96: 85%



dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?



# Erotik-Ex

Konsolen, Computer und Erotik:  
Was auf Europäer wie Feuer und Wasser  
wirkt, ist in Japan längst alltäg-  
lich. MANIAC stellt Euch einige  
Saturn-CDs vor, berichtet über  
Busen-Exzesse und mehr...



Anime-Posen im Spiel (ganz oben) und zur Motivation: Mehr nur für Mahjong-Spieler!

## "Mahjong 4Shimai"

Dieselbe Leier wie bei nebenstehender Brettspiel-CD. Statt lächelnder FMV-Damen beim Tanz-Wettbewerb tretet Ihr hier jedoch gegen ein Anime-Quartett an, das kärglich animiert selber zu den Steinen greift. Interessenten ohne Mahjong-Kenntnisse müssen wir (trotz verführerischer Geschöpfe) abraten.

**D**er japanische Anime-Markt boomt, doch hierzulande ist ein Massenmarkt für Kuller-  
augen auch mittelfristig nicht zu erwarten. In der Regel profitieren Comics (Manga) und Zeichentrickfilme (Anime) von einem hohen technischen Niveau und begabten Künstlern, die viel Zeit und Talent in die Gestaltung ihrer Werke investieren. In beiden Bereichen Anime und Manga, aber auch in den entsprechenden Videospielumsetzungen herrscht ein reges Interesse an

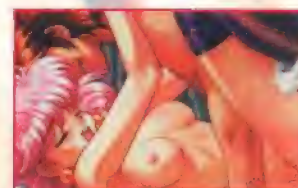
Nacktheit und Sexualität. Auch Teilbereiche der "Erotik-Animes" boomen: Darstellungen sexueller Gewalt erschrecken auf den ersten Blick, vorherrschend ist das Bild der Frau als Objekt, das primär dem Lustgewinn des Mannes dient. Viele frei erhältliche Hefchen und CD-ROMs gehen noch einen Schritt weiter:

Bondage-Verrenkungen, sado-masochistische Praktiken und sogar Sodomie sind nicht unüblich. Im Gegensatz zu Deutschland werden Geschlechtsteile grundsätzlich nicht gezeigt – vielleicht sind gerade deshalb Fetische und Accessoires in der japanischen Erotik so bedeutend. Aber auch auch "normale" Pornographie ist vertreten: Insbesondere die ungewohnte Verbindung zwischen den bei uns weitgehend nur aus Trickfilm-Serien bekannten Anime-Stil und



Wir wissen nicht, auf wen die Schönheit oben wartet.

der Darstellung sexueller Aktivitäten führt bei Europäern zu zwiespältigen Gefühlen. Allein für erotische PC-Spiele gibt es in Japan fünf verschiedene monatliche Fachpublikationen. Auf allen Systemen tummeln sich Anime-Erotik-

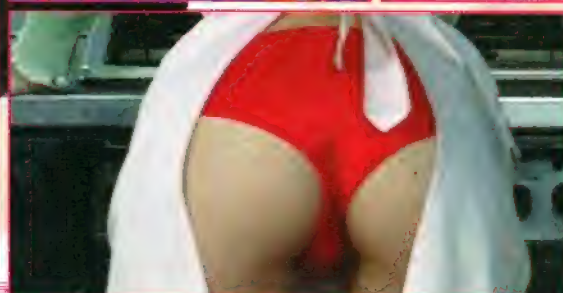


In Japan Massenware: Anime-Kunst im Reich der Sinne.

## "Shar Rock Mahjong"



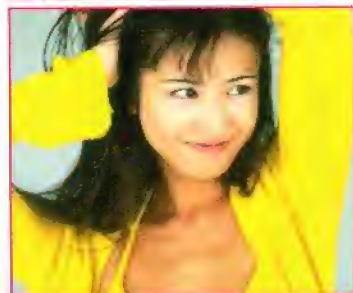
Nett am Brett: Leider gibt's frivole Bilder erst nach vollbrachten Mahjong-Taten!



Oben links seht Ihr das zweckdienliche Spielfeld, daneben Schnappschüsse der Laientanzgruppe aus Japan.



# Experimente



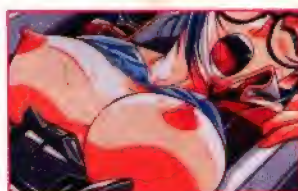
Neben vielen abwechslungsreichen Portraits und Posen dürft Ihr auch im (kärzlich animierten) "Schere, Papier, Stein"-Spielchen antreten (rechts oben).

Spiele, gezeichnet oder auch als per FMV, befriedigen junge Mädchen mit ungelungen schauspielerischen Leistungen die männliche Kundschaft. Verschiedenste Genres werden mit einschlägiger



## "Private Idol Vol. 1"

Fankult pur: "Idols" nennen die Japaner Ihre Pop-Schönheiten, die von einer millionenschweren Industrie aufgebaut und mit viel Schmalz & Glitter vermarktet werden. An ihre begeisterten Fans, in Japan "Otaku" benannt, wenden sich die Schönen auf Konzerten oder im TV. Drumherum werden Kalender, Poster oder CDs wie diese verkauft: In "Private Idol" betrachtet Ihr ein solches Traumädchen auf Hunderten von Bildern, hört Euch per FMV-Video ihre Hobbies an (auf japanisch!) und spielt eine witzlose Schere-Papier-Stein-Partie. Trotz einiger lasziver Posen bleibt das "Private Idol" züchtig bekleidet. Insgesamt finden sich durchaus einige ansprechende Portraits auf der CD.



Anime-typisch: Extreme Übertreibungen bei den Proportionen.

Auf Konsolen wird vor allem Segas Saturn mit einer Flut von Erotik-CDs bedient. Laut Sega-Manager Torsten Moe sieht Sega Deutschland die Erotik-Flut (im Gegensatz zur japanischen Mutter-Firma) gelassen: Hierzulande versorgen sich Porno-Fans mit einschlägiger PC-Ware, die we-

sen: Hierzulande versorgen sich Porno-Fans mit einschlägiger PC-Ware, die we-

## Summer Chance"

Acht Mädels warten darauf, von Euch entblättert zu werden. Leider müßt Ihr dafür erst den Mahjong-Profi 'rauskehren und die Damen besiegen, bevor sie sich ihrer Kleidung entledigen. Da selbst nach Drohungen der Chefredaktion kein MAN!AC in den Meringer Mahjong-Verein eintrat, präsentieren wir Euch hier jugendfreie Bilder der Mitspielerinnen: Spielregeln von Euch sind willkommen!



Kunst bereichert: Vom Rollenspiel über Adventures und RPGs bis hin zu Alibi-Spielinhalten (etwa extrem simplifizierte Knobel- und Poker-Spiele) reicht das Angebot. Vor allem Windows-95-Rechner profitieren vom Boom. Komplexe Anime-Sex-Abenteuer mit knallharten Porno-Sequenzen finden reißenden Absatz. Durch den unverkrampften Umgang mit Sex erweitert sich der Appeal von Spielen um eine zusätzliche emotionale Komponente. Das Sprachproblem hindert jedoch



Beinkleider-Not: Spenden erwünscht!

den Kreis der Nicht-Japaner, an der Erotik-Erfahrung teilzuhaben.

## "Ai Iijima: Good Island Cafe"

Ihr werdet Zeuge einer Aufnahme des Songs "Good Island Cafe" der japanischen Sanges-Schönheit Ai Iijima. In Schwarzweiß-Optik sucht Ihr Euch aus vier futzelligen Bildausschnitten denjenigen aus, den Ihr im etwas größeren Fenster näher inspizieren wollt. Habt Ihr vom Schmusesong genug, dürft Ihr per Joypad quasi-interaktiv Fragen an Ai richten: Jeweils zwischen zwei japanischen Sätzen wählt Ihr, danach plaudert Ai aus dem Nähkästchen. Der Erotik-Faktor geht gegen Null, auch die Sprachbarriere hemmt den Spaß am interaktiven Videoclip.



Oben Mitte: Der "interaktive" Videoclip erweist sich als halb-gares Murks-FMV.

## "The Yakuken Special"

Die frivolste der vorliegenden Saturn-Werke läßt Euch im spieltechnisch höchst anspruchsvollen "Schere, Papier, Stein"-Spielchen gegen insgesamt zwölf Japanerinnen antreten. Nach einem erfolgreichen Duell läßt die Dame Eurer Wahl per FMV ein Kleidungsstück fallen, bevor sie einen absurd-lächerlichen Tanz zur Befriedigung voyeuristischer Zuschauer aufführt. Die Auswahl der Mädchen ist nur zum Teil geglückt: Zwar sehen manche Teilnehmerinnen recht hübsch aus, doch die peinlichen Ausziehversuche und die Kinder-Tänzchen reduzieren den Erotik-Faktor. Wer sich für die naiv-voyeuristische Darstellung weiblicher Reize im heutigen Japan interessiert, kann ja mal probespielden: Zumindest einer befremdlichen Form von kurzfristigem Interesse konnten sich einige MAN!ACs nicht entziehen.



sentlich härter ausfällt. Eine Veröffentlichung der Erotik-CDs bei uns ist jedoch nicht geplant, die insgesamt wenig erbaulichen Importe erhalten Fans u.a. bei Dynatex, Tel. 0231/ 5575000. cb



## Saturn-Bildtelefon in der Entwicklung

**Der Saturn soll als Multimedia-Gerät etabliert werden. Nach dem Modem erscheint im Sommer ein Bildtelefon-Add-On in Japan.**

Die Entwicklung des Adapter-Sets wird in Kooperation von Sega Enterprises Japan und der "Nippon Telegraph and Telephone Corp." vorgenommen. Sega kümmert sich allerdings schwerpunktmäßig um Produktion und Vertrieb des neuen Zubehörs. Um das Bildtelefon zu nutzen, wird lediglich ein Saturn, ein herkömmlicher Telefonanschluß und ein handelsübliches Fernsehgerät benötigt. Für einen anvisierten Preis von etwa 30.000 Yen (knapp 500 Mark) erhält man ein Hardware-Add-on, das mit Mikrofon und Kamera versehen ist. Als Termin für die japanische Markteinführung geht Sega von Frühjahr bzw. Sommer nächsten Jahres aus. Für das erste Jahr reißt man einen Absatz von etwa 20.000 Stück an. Außerdem werden bereits im Vorfeld neue Anwendungen für den Adapter angekündigt: Man plane Programme im Unterhaltungs- und Edutainmentbereich sowie auf medizinischem Gebiet. In Japan wurden bis November '96 etwa 3,7 Millionen Saturns verkauft. Ob der Adapter auch in USA oder Europa kommt, ist noch ungewiß.

## Neue Playstation-Modelle für Fernost

**Mit neuen Playstation-Versionen umgarnt Sony Japan sowohl Multimedia-Fans als auch potentielle Spieleprogrammierer.**

Mit einer schwarzen und einer weißen Playstation-Variante richtet sich Sony an neue Zielgruppen: Im asiatischen Raum wird in wenigen Wochen die "Weiße Playstation" ausgeliefert, eine CPU-mäßig unveränderte Multimedia-Version der Erfolgskonsole. Die Maschine ist mit der normalen Playstation hundertprozentig kompatibel, enthält aber serienmäßig einen MPEG1-Decoder. Somit können Besitzer der weißen Playstation alle handelsüblichen Video-CDs abspielen. Angeblich enthält die Konsole auch einen speziellen Chip gegen Raubkopien und wird umgerechnet knapp 400 Mark kosten.

In Japan und den USA steht eine Playstation für Kreative zur flächendeckenden Auslieferung bereit: Die DTL-3000 wendet sich im schwarz-grauen Gehäuse an Hobby-Programmierer sowie angehende Spieleentwickler und wird mit Konvertierungs-Tools, Compiler, Debugger, Kabeln, "Access card" und umfangreicher Dokumentation für umgerechnet rund 1.500 Mark verkauft. An einen MS-DOS-PC angeschlossen, erhält der Käufer so eine vollwertige Entwicklungsumgebung: im Lieferumfang u.a. enthalten ist die Modellierungs-, Animations- und Render-Software "Lightwave 3D", die auch von Westwood, Warp und Universal verwendet wird. Dem semi-professionellen Einsatz stellt Sony verschiedene Internet-Foren zur Seite, auf denen Playstation-Programmierer Erfahrungen, Software und Grafiken austauschen. Das Set wird voraussichtlich gegen März 1997 auch in Europa veröffentlicht.



Black is beautiful: Die "DTL-3000"-Entwicklermaschine erscheint demnächst auch in Europa.

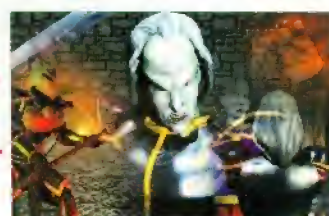
## Sony vertreibt Square-Produkte in den USA

**Sony USA nimmt zukünftige Square-Titel in die eigene Vertriebschiene.**

Mit dem Distributions-Deal sichert sich Sony in erster Linie die Lizenz für das aufwendige Rollenspiel "Final Fantasy 7", das in Japan demnächst auf drei CDs ausgeliefert wird. "Dadurch, daß wir Square mit seiner Entwicklungserfahrung und der phänomenal erfolgreichen 'Final Fantasy'-Reihe für die Playstation gewonnen haben, festigen wir unsere Führungsposition", so Shigeo Maruyama, Präsident von SCE America. MAN!AC geht davon aus, daß auch die neue "Aques"-Sportspielreihe von Square (darunter das Polygon-Rennspiel "Grand Champions Rally") unter diese Vereinbarung fällt.

## "Legacy of Kain" komplett deutsch

**Englischunkundige Abenteurer atmen auf: BMG's "Legacy of Kain" erscheint in einer komplett synchronisierten Fassung.**



Um den potentiellen Käuferkreis zu erweitern und sprachlichen Verwirrungen vorzubeugen (teils sprechen die Darsteller des Vampir-Adventures mit schottischem Akzent) entschloß sich BMG zu der aufwendigen Synchronisation. Der Erscheinungstermin verschiebt sich damit auf Anfang März.

## "Virtua Fighter 3"-Option

Mit einer optionalen Cartridge wird die Saturn-Version von "Virtua Fighter 3" erhältlich sein. Das Spiel kommt zwar auf CD, mit dieser Karte soll die grafische Qualität jedoch weit über der einer "normalen" CD-only-Version liegen. Was an Technik in dem Modul steckt, ist allerdings noch nicht bekannt.



Quellen: Dynatec, Theo Kranz, Playcom

- 1/2 **Soviet Strike** **Electronic Arts**  
Hammerhart: Der gemeine Schwierigkeitsgrad der 32-Bit-Actionorgie stört echte Strike-Veteranen wenig.
- 2 **Tomb Raider** **Core**  
Leichtbekleidet: Mit Pistolen und engem T-Shirt schleicht everybody's Darling Lara auf den zweiten Platz zurück.
- 3 **Die Hard Trilogy** **Electronic Arts**  
Cool: Mit gnadenlosem Sarkasmus mäht sich John McClane durch LA's Passantenschar: Sorry pal, not my day...
- 4/3 **Crash Bandicoot** **Sony**  
Karibisch: Noch immer fahren frostbebeutelte Spieler auf die gelungene Südsee-Inselidylle ab und träumen von wärmeren Zeiten.
- 5 **Disruptor** **Interplay**  
Geistreich: Mit Hirnschmalz und Plasmalanze zerbröckelt ihr zwar keine Teddies, aber eine Menge böse dreinblickender Roboter.





## "Star Gladiator"- Demo-CD abzugeben

**Schnell geschrieben und gespielt:  
Wir verteilen spielbare Demo-CDs des  
Capcom-Prüglers "Star Gladiator".**

**U**m Euch selbst von den Qualitäten des neuen Capcom-Prüglers für die Playstation zu überzeugen, schickt Ihr uns einen mit drei Mark frankierten und an Euch selbst adressierten Din-A5-Briefumschlag. Wir packen Euch die CD in den Umschlag – der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Galaxis-Duell mit "Star Gladiator": Seht selbst, ob Ihr das Zeug zum Combo-König habt!

## "Mission Impossible" erhält 64DD-Unterstützung

**Erneute Verspätung für die Film-Adaption  
und eine überraschende Ankündigung.**

**U**as von Ocean entwickelte 3D-Actionspiel "Mission Impossible" ist auf den Spätsommer '97 verschoben worden. Außerdem gab Ocean bekannt, daß mit Hilfe des 64DD-Laufwerks neue Levels innerhalb des auf Cartridge ausgelieferten Spiels angewählt werden können. Ihr bewegt Euch als Mitglied der "Impossible Mission Force" durch gegenwärtige Stützpunkte. Das Besondere daran: Die mit der neuen KI "Sool" entwickelten Bewegungsmuster sind logisch nachvollziehbar: Ihr könnt Feinde durch unauffälliges Verhalten täuschen und Euch dadurch Feuergefechte ersparen.

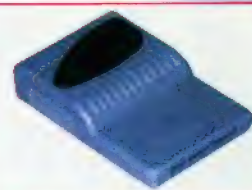


Feuer frei: Als bewaffneter IMF-Söldner lauft Ihr transparent durch die feindlichen Basen.

## Peripherie-Flut: Neues für 32-Bit und N64

**Neue Pads und Speicherkarten für die 32-Bitter sowie das erste N64-Lenkrad sind ab jetzt erhältlich.**

**U**ein Playstation-Besitzer ohne Speichersorgen: Mit nur 15 Blocks ist die Original-Karte recht eng. Datel's LED-bestückte 360-Slot-Karte erlaubt die 24fache Kapazität – dank intelligenter Datenkompression. Mit einfachen Pad-Kommandos schaltet Ihr zwischen den Bänken um (dauert etwa eine halbe Minute), ein Formatierungsbefehl löscht die gesamte Karte. Die 360-Slot-Karte ließ sich im MAN!AC-Test problemlos



360-Slot-Card: Per LED-Display wird beim Umschalten der aktive Bereich angezeigt.



Der "Cyclone" von "Phase 9": Etwas klobiges Pad mit sehr gutem Steuerfeld.

bedienen und funktionierte einwandfrei, lediglich bei bereits komprimierten Spielständen können laut Anleitung Probleme auftauchen. Die Karte kostet um die 100 Mark und ist über Dataflash oder Händler wie Dynatex zu beziehen. Dynatex verkauft ab jetzt auch farbige Memory-Cards: In grün, blau, rot, gelb, grau oder transparent kosten diese Karten etwa 40 Mark. Über Skytronic kommen zwei neue Konsolen-Pads auf den Markt. Die Modelle "Cyclone" (Playstation) und "Odyssey" (Saturn) der "Phase 9"-Serie bieten jeweils justierbares Dauerfeuer und Zeitlupe. Beim Playstation-Pad fiel uns das gute Steuerkreuz und das etwas gewöhnungsbedürftige Design auf (eher für große Hände gedacht), das gut in der



Saturn-"Odyssey": Ergonomisches Pad mit Dauerfeuer und Zeitlupe.



Pads von "Just": Hier die Saturn-Version. Beide Pads sind sehr ergonomisch geformt.

Hand liegende Saturn-Pad hat leider ein recht kurzes Kabel. Der empfohlene Preis für beide Joypads liegt bei 59 Mark, sie sind im Fachhandel erhältlich. Hersteller "Just" bietet Pads für Saturn und Playstation an: Beide gefielen uns durch ihr handliches Design und die üblichen Dauerfeuer-Funktionen. Die Playstation-Pads gibt's übrigens auch als



Saturn-"Odyssey": Ergonomisches Pad mit Dauerfeuer und Zeitlupe.



Rennfeeling auf dem N64: Das "Per4mer"-Lenkrad in der 64-Bit-Ausführung.

Infrarot-Variante im Doppelpack. Besonders erfreulich ist der empfohlene Verkaufspreis: Knapp 30 bzw. 90 Mark für die Playstation-Versionen und etwa 35 Mark für das Saturn-Pad. Schnelle Analog-Reaktionen sind zwar auch mit dem N64-Original-Controller möglich, doch jetzt trüdt das erste "echte" Lenkrad samt Fußpedalen für den 64-Bitter ein: Die Verarbeitung des "Per4mer" ist eher bescheiden, er simuliert den Analog-Stick und "verkräftet" somit die meisten N64-Spiele. Test folgt in nächster Ausgabe. (Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000)



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 - Command & Conquer** **Virgin**  
Packend: Auch ohne Speicherfunktion und Mausunterstützung gebt Ihr Euch hemmungslosen Vernichtungsschlachten hin.
- 2 - Tomb Raider** **Core**  
Hartnäckig: Auch auf dem Saturn wetzt Lara mit unzureichendem Kälteschutz durch coole Katakomben. Schnupfengefahr!
- 3 - Daytona CCE** **Sega**  
Anspruchsvoll: Mit gelungener, wenn auch schwierig zu lernender Steuerung bereiten die Arcade-Renner viel Spaß.
- 4 - Fighting Vipers** **Sega**  
Eingesperret: Was soll man schon anderes tun als schlägern, wenn man im überdimensionierten Hamsterkäfig darben muß...
- 5 - Worldwide Soccer '97** **Sega**  
Grafikverliebt: Dank der beeindruckenden Optik wagen sogar unsportliche MAN!ACs den einen oder anderen Torschuß.

**...Lara Croft als Filmstar?**  
Möglicherweise wird es schon bald eine Zeichentrickserie rund um die gelenkige Archäologenbraut von Core/Eidos geben. Auch ein Kinofilm scheint nicht ausgeschlossen. Marketing Direktor Larry Sparks (Eidos): "Wir spielen mit dem Gedanken einer Zeichentrickserie und auch eines Action-Films. Es ist ja bereits ein sehr cinematisches Spiel und hat einen sehr starken Hauptcharakter."



...GTI kauft ein:

GT Interactive hat seinen Expansionsdrang noch lange nicht gestillt: Mit der Aquisition von Warner Interactive sichert sich der US-Riese ein weiteres Standbein in Europa mit etwa 70 Beschäftigten und Niederlassungen in Frankreich, Deutschland, Australien und England. Teil des Vertrages ist auch die Übernahme einer Entwicklungsabteilung in Manchester. Frank Herman, Präsident von GTI, betonte vor allem die Wichtigkeit des europäischen Marktes aufgrund des Erfolges der 32-Bit-Konsolen.



## Myst 2 - Riven

Sunsoft für Playstation & Saturn, ab Summer im Handel



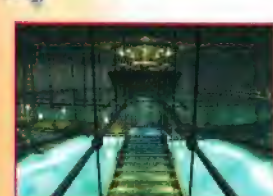
Noch detaillierter als beim Vorgänger ist die Rendergrafik der "Riven"-Örtlichkeiten.



Bereits in der Endphase der Entwicklung befindet sich der Nachfolger des beschaulich-kniffligen Adventure-Hits "Myst". In "Myst 2 - Riven" findet Ihr



Ein Buch: Wird Euch der Inhalt weiterhelfen?



Gewagte Brückenkonstruktionen verbinden die Inseln.

Euch erneut in einer rätselhaft-phantastischen Welt wieder, wo Ihr durch detailliert vorgerenderte Örtlichkeiten in fotorealistischer Qualität wandert und an der Lösung von Rätseln arbeitet.



## Mass Destruction

BMG für Playstation & Saturn, ab Februar im Handel



Vernichtender Schlag gegen den Computer-Feind: Während das Lager explodiert, seid Ihr schon über alle Berge.



Pazifisten wenden sich mit Schauern ab, denn in "Mass Destruction" feiern Zerstörung und Vernichtung fröhliche Urständ: Im Stile von "Return Fire" steuert Ihr einen Panzer mit Kanone, Flammenwerfer und Minenleger durch Wüsten-, Stadt- und Eisgebiete. Dabei legt Ihr alles in Schutt und Asche, was Euch vor den Sichtschlitz kommt: Verzweigte Missionen fordern von Euch frühzeitiges Vernichten von Radar- und Aufklärungsbasen, im Eilverfahren zerbombt ihr anschließend gegnerische Stützpunkte und Truppenteile. Profis hetzt der CPU-General "Super Troopers" nach...



Totale Vernichtung im isometrischen "Return Fire"-Stil.



## Virtual Pool

Interplay für Playstation, ab Frühjahr im Handel



Auch Bram Stoker (seines Zeichens "Dracula"-Erfinder) sagt "Ja" zum virtuellen Pool-Duell!



Nach jahrelanger Wartezeit (die PC-Version setzt bereits Staub an) dürfen bald auch Playstation-Besitzer das Pad einkreiden und anstoßen: Im völlig polygonisierten Pool-Salon zoomt und dreht Ihr die imaginäre Kamera nach Herzenslust, um mit filigraner Steuerung den optimalen Stoß anzubringen. Während vergeßliche Haie in der On-Screen-Bedienungsanleitung Pad-Belegung, Regelwerk und Queue-Bedienung überprüfen,



Das Optionsmenü: Komplexe Queue-Steuerung.

dröhnt kernige US-Rockmusik aus der 32-Bit-Jukebox. Mit nachvollziehbarem Kugellauf und zufriedenstellender Grafik machte die Vorabversion bereits einen ordentlichen Eindruck.



## Exhumed

BMG/Lobotomy für Playstation, ab Frühjahr im Handel



Den rötlichen Krebsen macht Ihr munitionssparend mit der Machete den Garaus: Justiert dazu den Blick nach unten!

Mit einiger Verspätung dürfen sich bald auch Playstation-Besitzer am kniffligen Ego-Shooter versuchen: Im ägyptischen Karnak-Tal treiben schaurige Kreaturen ihr Unwesen. Als Söldner dringt Ihr im Auftrag des Pharaos Ramses in die Gräber ein, um wertvolle Artefakte zu bergen und gegen Mumien, Riesenkäfer und in Arenen hausende Monstren anzutreten. Mit brachialen Waffen (u.a. Flammenwerfer und M16-Sturmgewehr) sowie fiesem Rätseln



Anubis voraus: Feuert am besten aus der Distanz.

hält "Exhumed" Euch nächtelang wach. Im Gegensatz zur hervorragenden Saturn-Version soll auf der Playstation eine zusätzliche Über-die-Schulter-Perspektive für mehr Übersicht bei Problemsprüngen sorgen.





Die meisten Basketballspiele  
sind **total** sterbenslangweilig.

NBA In the Zone 2  
ist **total** scharf.



NBA In the Zone 2.  
Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



**KONAMI**  
**XXL**  
**SPORTS SERIES**



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

[illegible]



Laden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11 & 68

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28

# THEO KRAENZ & LÄDEN VERSAND

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-. Versand und Laden: Preisänderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-. • Ladepreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.



Dark Savior (SA) 84,-



Destruction Derby 2 (PS) 109,-



Command & Conquer (SA/PS) 99,-



Soviet Strike PS 84,- • SA 89,-

## Sega Saturn

SEGA SATURN	389,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD UND CHRISTMAS NIGHTS	
SEGA SATURN	
COMMAND & CONQUER SET	449,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
EXPLORER CONTROL PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN	89,-
PISTOLE F&R VIRTUA COP 1&2	
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEMORY CARD 4 MB - ORIGINAL	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.)	89,-
ACTUA GOLF	89,-
AMOK	84,-
ANDRETTI RACING (FEB.)	89,-
AREA 51	94,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATMAN FOREVER	89,-
BEDLAM (FEB.)	94,-
BLACK DAWN (FEB.)	89,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BUG TOO II (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-
DARK SAVIOR (JAN.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DISCWORLD	79,-
DRAGONHEART (JAN.)	89,-
EARTHWORM JIM 2	89,-

EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (FEB.)	84,-
FRANKENSTEIN (FEB.)	89,-
GRID RUN (FEB.)	94,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	104,-
HEXEN (FEB.)	84,-
IRON & BLOOD (JAN.)	89,-
KRAZY IVAN	94,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	89,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	94,-
MR. BONES	84,-

SPOT GOES TO HOLLYWO. (FEB.)	89,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
STORY OF THOR 2	84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
TEMPEST 2000 (FEB.)	89,-
THREE DIRTY DWARVES	84,-
THUNDERHAWK 2	89,-
TILT	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TUNNEL B1	84,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-	
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON	89,-

## ZUSATZ

0180 5

NBA JAM EXTREME	79,-
NBA LIVE 97 (FEB.)	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97 (JAN.)	84,-
NHL POWERPLAY '96	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGON 2	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.)	89,-
RELOADED (JAN.)	89,-
ROAD RASH	84,-
SCORCHER (JAN.)	89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.)	84,-
SOVIET STRIKE (FEB.)	89,-

WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-
X2 - PROJECT X	99,-

## Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION - PAD	29,-
STATION MASTER - PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
MALIS INKL. PAD	54,-

0931/

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

## NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPAßEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄRZ)	399,-	GOEMON (MÄRZ)	139,-
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK		INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄRZ)	139,-
3D-CONTROL PAD (ANFANG MÄRZ)	59,-	PILOTWINGS 64 (MÄRZ)	119,-
CONTROL-PAD VERLÄNGERUNG	19,-	SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
MEMORY CARD 1 MB	69,-	SUPER MARIO 64 (MÄRZ)	99,-
ANTENNENKABEL (MÄRZ)	49,-	MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
		WAYERACE 64 (APR.)	99,-



Exhumed



ANALOG JOYSTICK	129,-	MYST	89,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-	NAMCO MUSEUM VOL. 2	89,-
PERAMER TURBO - LENKR. + PED.	119,-	NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-	NASCAR RACING 96	89,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-	NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS	39,-	NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-	NBA JAM EXTREME	84,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-	NBA LIVE 97	84,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-	NECRODROME (JAN.)	94,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-	NEED FOR SPEED	84,-
ANTENNENKABEL	39,-	NHL 97	84,-
2XTREME (FEB.)	89,-	NHL POWERPLAY '96	84,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.)	89,-	ONSIDE SOCCER	89,-
A-TRAIN	99,-	PANDEMONIUM	79,-
AREA 51	94,-	PGA TOUR 97	84,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-	PLAYER MANAGER (JAN.)	89,-
BATMAN FOREVER	84,-	PO'ED	89,-
BEDLAM	89,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
BLACK DAWN	89,-	PROJECT OVERKILL	84,-
BLAST CHAMBER	89,-	RELOADED	84,-
BLAZING DRAGONS	79,-	RETURN FIRE	89,-
BREAKPOINT TENNIS	89,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (FEB.)	79,-	ROAD RAGE (JAN.)	94,-
BURNING ROAD	89,-	ROBOTRON X	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-	SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
COOL BOARDERS (JAN.)	89,-	SIM CITY 2000	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-	SMASH COURT TENNIS	89,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-	SOVIET STRIKE	84,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	84,-	SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-	STAR GLADIATOR	94,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	84,-
DEVIL ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-	STREET RACER	89,-
DISCWORLD	89,-	SUPER MOTOCROSS	89,-
DISRUPTOR	84,-	SUPERSONIC RACERS	84,-
DRAGONHEART (JAN.)	89,-	TEKKEN 2	99,-
EXHUMED (JAN.)	89,-	TEMPEST X3 (JAN.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-	TILT (FEB.)	84,-
FIRO & KLAWD	89,-	TIME COMMANDO	84,-
FORMEL 1	99,-	TOBAL NO. 1 (JAN.)	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-	TOMB RAIDER	89,-
HARDCORE 4X4	89,-	TUNNEL B1	84,-
HEXEN (FEB.)	94,-	TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	84,-	VICTORY BOXING	84,-
INT. MOTO X	84,-	VIRTUAL TENNIS (JAN.)	84,-

**HOTLINE**  
**211844**

INT. SUPERSTAR SOCCER (JAN.)	94,-	VR POOL (FEB.)	89,-
INT. TRACK & FIELD	89,-	WING COMMANDER III	89,-
IRON & BLOOD	79,-	WIPEOUT 2097	99,-
JET RIDER (FEB.)	89,-	WWF IN YOUR HOUSE	84,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-	X2 - PROJECT X	89,-
LAST DYNASTY	89,-	X-COM 2	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-	TERROR FROM THE DEEP	
LOMAX	89,-		
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-		
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	89,-		
MADDEN NFL 97	84,-		
MANIC KARTS (FEB.)	84,-		
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-		
MOTOR TOON 2	89,-		

### Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
JIMMY CONNORS TENNIS	99,-

# TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

## Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
CYBERIA	39,-
FIFA SOCCER 96	39,-
FIGHTING VIPERS	79,-
GHEN WAR	59,-
GUN GRIFFON	79,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS	49,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	79,-
VIRTUAL HYDELIDE	49,-
WWF WRESTLEMANIA	49,-

## Playstation

ACTUA GOLF	69,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	69,-
EARTHWORM JIM 2	74,-
FLOATING RUNNER	69,-
GALAXY FIGHT	59,-
IN THE HUNT	69,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
JUPITER STRIKE	39,-
KILLING ZONE	49,-
KONAMI OPEN GOLF	79,-
SKELETON WARRIORS	69,-
SLAM'N JAM '96	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-
WARHAMMER	79,-
WWF WRESTLEMANIA	39,-

KIRBY'S FUN PAK (JAN.)	114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUFIA (JAN.)	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER STAR WARS (FEB.)	59,-
TERRANIGMA	114,-
WINTER GOLD	109,-

## Mega Drive

FIFA SOCCER 97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

## Game Boy Pocket 119,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
Fax 0931/571602

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

**AUSTRIA EXPRESS**  
**SCHNELLSERVICE JETZT**  
**AUCH FÜR UNSERE**  
**KUNDEN IN ÖSTERREICH**  
**LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**  
**TEL: 0049/85 17 37 77**  
VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

# 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



(SA/PS) 89,-



Heart of Darkness (SA) 104,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-



NHL '97 (SA/PS) 84,-





## NINTENDO SPACE

Trotz 64-Bit-Debüt stand die letzte "Nintendo Space World" noch im Zeichen von 16-Bit. Diesmal waren Spiele für das Super Nintendo kaum noch zu finden - auf der Tokyo-Messe tummelten sich statt dessen die Software-Highlights einer neuen Generation.



# Der Gigant erwacht

WORLD 96



Im Zeichen des Nintendo 64: Auf der "Nintendo Space World" tummelten sich die 64-Bit-Neuheiten.



ur vier Spiele waren von Juni bis November dieses Jahres für das Nintendo 64 erschienen – für eine Plattform, die den Multimillion-Seller Super Nintendo beerben soll. Die vorweihnachtliche "Space World", eine Nintendo-eigene Veranstaltung für Handel und Endkunden, nahm der Marktführer zum Anlaß, der Welt zu zeigen, warum sie solange warten mußte. Als Modul oder zumindest auf Video waren Stars der Nintendo-Szene angetreten, von

Mario über Zelda und Yoshi bis zum Sternenkrieger Fox. Mit neuen Inhouse-Produktionen, 2nd-Party-Experimenten und Spielen der namhaften Lizenznehmer, aber auch durch Zubehör und neue Hardware wurde die "Space World 96" zum spielerischen Großereignis. *wi*



Eines der wenigen Spiele für das Super Nintendo: Die 16-Bit-Version des NES-Bestsellers "Dragonquest 3"



Über "Bass Fishing No.1", ein Satelliten-gestütztes Angel-Match, staunten zu-mindest die Tech-nik-Fetischisten: Das 32-MBit-Modul von Nintendo und Hal enthält nicht nur einen SA-I-Chip sondern auch eine Satellaview-Schnittstelle. Profi-Fischer dürfen somit via Nintendo-Satellit gegen den japani-schen Angel-VIP Itoi Shigesato antreten.



Das erste N64-Rollenspiel eines Lizenznehmers (Imagineer) hat noch keinen westlich kompatiblen Namen

**O** bwohl als Nintendo-Messe im allgemeinen titulierte, war vom Super NES sehr wenig und vom Virtual Boy rein gar nichts mehr zu sehen. Nicht nur im Erfolg, sondern auch

bei einer Bauchlandung zeigt Nintendo bemerkenswerte Konsequenz...

Lediglich der Game Boy wird noch tapfer unterstützt. So erscheinen "Donkey Kong Land 2" (in Deutschland bereits im Handel), "Bomberman 3", ein neues "Pyo Pyo"-Knobelspiel und sogar ein isometrisches "Snoopy"-Spiel für den unverwundlichen Winzling.

Der Rest war 64 Bit: Nintendo selbst zeigte neben "Mario Kart 64" und "Starfox 64" auch die Rare-Produktion "Blastcorps" (im Westen "Blastdozer" genannt) in einer nahezu fertiggestellten Version vor. Langsam zeichnet sich ein Spielgedanke hinter der Multi-Vehikel-Ran-



Neben "Zelda" ist "Mother" (in Deutschland als "Earthbound" bekannt) das zweite Rollenspiel-Großprojekt von Nintendo. Leider gab's außer einem skurrilen Video noch keine Details.

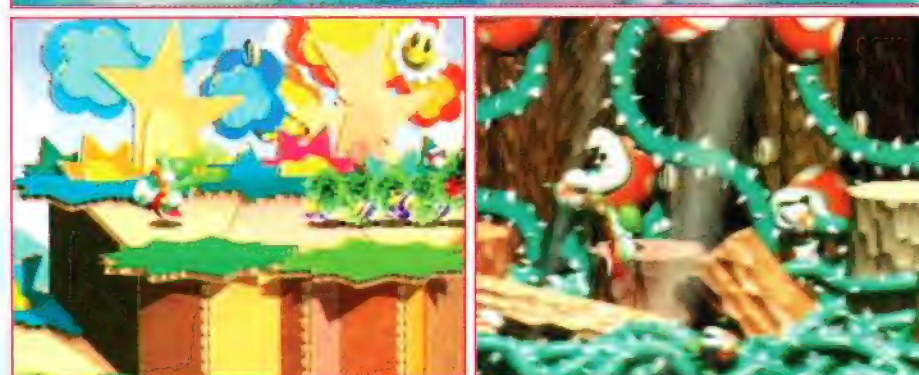
dale ab: Ähnlich wie bei "Pilotwings 64" löst Ihr kleine Aufgaben, wobei Ihr im Gegensatz zum pazifistischen Flieger recht häufig mit Eurer Umgebung in

Blechkontakt kommt. Egal ob als ruppi-ger Lastwagen-Führer, Mech-Pilot oder Buggy-Rambo, in jedem der Levels müßt Ihr möglichst viel kaputt machen oder



Mit "Zelda" spielt Nintendo die Hardware-Überlegenheit voll aus: Das Action-Adventure ist wie "Mario 64" in einem 360°-Universum angesiedelt, aber deutlich kamp- und rätselastiger als das Jump'n'Run. Neben den zahlreichen Lichteffekten überraschten uns Gegner wie die Skelette (links), die aus Hunderten von Polygonen bestehen.





Die größte Messeüberraschung waren erste Level-Videos zu "Yoshi's Island 64". Der originale Grafikstil wurde beibehalten, aber mit einer beeindruckenden Tiefenwirkung versehen.

aus dem Weg räumen. In einigen der anwählbaren Welten räumt der Spieler z.B. einem Lastwagen-Convoy den Weg durch feindliche Gebiete frei. Vor jedem Level

wird Euch nicht nur die Aufgabe erklärt, sondern auch eine Gewöhnung an die neue Steuerung geboten. Trotz bildschirmfüllender Explosionen ist "Blast-



Nicht nur "Starfox", sondern auch "Blade'n'Barrel" ermöglicht Vier-Spieler-Duelle auf einem geteilten Bildschirm.

dozer" eher ein wüstes Geschicklichkeits- denn Actionspiel, bei dem es um den Dollar-Highscore und Eure Rundenzeit geht.

Während "Blastdozer" im März "nur" auf einem 64-MBit-Modul erscheint, verspricht Nintendo für das Jahr 1998 bereits den doppelten Speicherumfang: In enger Zusammenarbeit mit dem japanischen Manga-Künstler Osamu Tesuka wird Nintendo bis zum Frühjahr des nächsten Jahres "Great Emperor of the Jungle" auf 128-MBit-Modul fertigstellen. In Deutschland flimmerte das Vorbild als "Kimba der weiße Löwe" in den 80er-Jahren über den Bildschirm, in Fernost ist die putzige Albino-Raubkatze auch heute noch ein Star. Inwiefern sich die ROM-Verdoppelung auf den Modul-Preis auswirkt, steht leider noch nicht fest.

## Premiere für das 64DD

Zwar war das "64DD", das sekundäre N64-Speichermedium, auf der Nintendo Space World ausgestellt, doch über die Software wollte Nintendo noch nichts verraten. Statt Gerüchte über ein neues "Fire Emblem" oder "Mario RPG" zu bestätigen oder zu verneinen, hatte man eine Mario-Disk für das schwarze, 1600 Gramm schwere Laufwerk bespielt. Doch nur um die theoretische Betriebsbereitschaft des Bulky Drive zu beweisen: Von minimalen Ladezeiten abgesehen war das Mario-Bulky-Demo mit dem Modulspiel identisch. Faszinierend ist nicht nur die Übertragungsgeschwindigkeit des Bulky-Drives (rund viermal so schnell wie das Playstation-CD-ROM), sondern auch die Möglichkeit, den Datenträger zu bespielen. Die Hälfte der 64 MByte (512 MBit) stehen Euch zur Verfügung, um Spielstände, Formel-1-Läufe oder eine ganze Saison zu speichern. Auch RPG-Charaktere mit ihrem

Waffen- und Magie-Besitz fühlen sich auf dem Datenträger pudelwohl – hoffen wir, daß es ein 64-Bit-Schwertschwinger noch dieses Jahrtausend nach Deutschland schafft. Ideal wäre das Bulky Drive auch für "kreative" Programme wie sie Nintendo mit "Mario Paint" bereits erprobte. 32 MByte langen locker, um Texte, aber auch ganze Bilder und sogar True-Color-Fotos in mehreren Bearbeitungsschritten zu speichern. Nintendo verriet jedoch nicht definitiv, ob und welche Software in Planung ist. Auch wie Nintendo die versprochene Datenübertragung von einem 64DD auf ein Disk-Laufwerk in einem anderen Haushalt technisch realisieren möchte, wurde noch nicht bekannt. Die niedrigen Herstellungskosten der Disk locken jedoch auch wieder Hersteller, die beim Modul-Geschäft keine Gewinnspanne sahen. Da ein quasi gleichzeitiger Zugriff auf ROM-Modul und 64DD-Diskette technisch mög-

lich ist, werden wahrscheinlich auch Szenario-Disketten oder Saison-Updates zu einem günstigen Preis für das 64 DD in den Handel kommen.

Wenn im nächsten Herbst das Nintendo 64 DD Disk Drive zu einem Preis von umgerechnet knapp 200 Mark in Japan erscheint, möchte Nintendo übrigens auch zeitgleich die RAM-Erweiterung für die Grundkonsole in den Handel bringen. Den Umfang der Speichererweiterung (für die bereits ein kleiner Schacht an der Konsole vorgesehen ist) hat Nintendo auch in Toyko noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, daß der Hersteller wieder auf bewährte Rambus DRAM-Bausteine des gleichnamigen US-Herstellers zurückgreift.







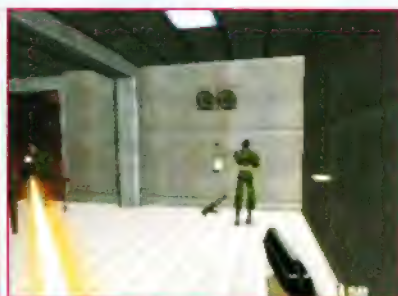
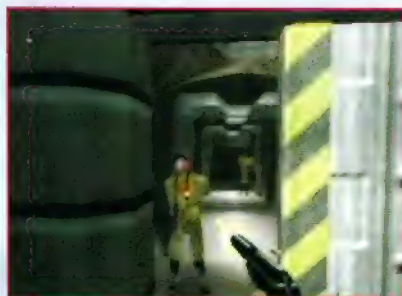
"Goemon" wirkt grandios – zumindest auf Video, denn spielbar war der Konami-Titel in Tokyo nicht.

Neben den fast fertiggestellten Spielen von Konami und Seta waren auch die Ausblicke in die Hard- und Software-Zukunft des Nintendo 64 höchst interessant. Auf Video bestaunten wir die ersten Levels von "Yoshi's Island" (verwendet eine scrollende Seitenansicht mit enormer Tiefenwirkung), dem 360°-Rollenspiel "Mother" und "Zelda 64". Um letzteres entbrannte auf der Shoshinkai eine heiße Diskussion: Kommt der Märchenheld auf Modul, auf Disk oder gar als mächtige Kombination aus bei-

dem? Nintendo schieg dazu und zeigte statt dessen atemberaubende Abenteuer- und Kampfszenen: Zelda selbst (aber auch seine Feinde) sind die lebensechtesten Fantasy-Figuren, die wir je in einem Spieledemo bewundern durften. Bis auf Capcom (arbeiten an "Ghosts'n' Ghouls" und "Street Fighter Ex" für das N64, wollten dazu aber keine Aussagen fällen), zeigten alle namhaften Nintendo-



Randale im Truck (oben: mit ausfahrbaren Rammen). Bulldozer, Mech und Speed-Buggy: "Blastdozer" ist eine Zerstörungssimulation mit wahnwitzigen 3D-Effekten.



Das erste Spiel für den "Light Gun"-Einsatz des N64-Controllers? In Tokyo war dieses "007: Golden Eye"-Demo zu sehen. Ob die BPS Gefallen an Exekutionsszenen mit realistisch texturierten Soldaten findet?

Lizenznehmer spielbare Versionen oder Videos ihrer ersten 64-Bit-Spiele. Mit dem Adventure "Wonderproject J2" hat Enix bereits das erste N64-Spiel in den Geschäften. Bevor der japanische Traditionshersteller mit seiner "Dragonquest"-Neuaufgabe beginnt, wird er mit "Trouble Nakaze" noch ein Action-Jump'n'Run in perspektivischer Seitenansicht ausliefern. Das Sprite-Design und die bizarren Effekte kamen uns be-

## N64-Pad als Wunder-Controller

Mit acht Feuertasten, Analog-Stick, Z-Trigger und Memory-Card-Einschub ist das N64-Pad der komplexeste und flexibelste Spiele-Controller der Gegenwart. Auf der Shoshinkai bewies Nintendo, daß Ihr Joyapd mit dem bekannten Funktionsumfang noch nicht ausgereizt ist und die Ingenieure des Marktführers

von Anfang an weiter dachten als die Konkurrenz. Als Schnittstelle in die Zukunft entpuppte sich der Memory-Schacht an der Rückseite des Pads, denn hier finden interessante Erweiterungen ihren Platz.

Für 1400 Yen, das sind umgerechnet rund 20 Mark (und eventuell im Bundle mit "Starwing 64") wird das "Jolting-Pack" verkauft. Im Design einer dickeren Memory-Karte versorgt Euch das Zubehör mit einfachem Forcefeedback: Geratet Ihr als Fox McCloud in feindliches Kreuzfeuer oder als "Blastdozer"-Abbruchspezialist in eine Detonation, vibriert das Pad in Euren Händen. Neben optischen und akustischen Reizen sollen Euch zukünftige N64-Spiele also auch mit physischen Effekten unterhalten.

Unterstützt wird das "Jolting Pack" bislang nur von den beiden erwähnten Titeln, der Effekt ist nicht umwerfend spektakulär, aber eine originelle und sinnvolle Ergänzung zu den gegenwärtigen Videospiel-Möglichkeiten.

Ein zweites Controller-Pack demonstrierte Nintendo anhand eines Schaubildes: Durch ein Zubehör mit Light-Gun-Rezeptoren wird der N64-Controller zur Bildschirmwumme umgerüstet, der Z-Trigger dient dabei als Zeigefinger-Abzug. Richtet Ihr das Pad auf den Bildschirm, könnt Ihr Feinde abballern wie in Segas "Virtua Cop" – mit einem entscheidenden Unterschied: Der Daumen ruht auf dem analogen Stick, so daß Ihr im Gegensatz zu den Sega-Shootern nicht nur das Fadenkreuz, sondern auch Eure Bewegung steuern könnt! Mit welchem Spiel dieses revolutionäre Add-On funktioniert, ist noch nicht bekannt – wir tippen auf die 007-Umsetzung "Golden Eye", die sich für ein Ego-Shootout hervorragend eignet.





Fordern Sie unseren  
kostenlosen Gesamtkatalog an  
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

# Playcom

und eine Telefonnummer...

# 089-546 0 300

Internet-Email:  
info@playcom.de

## Super NES

Bass Masters Classic	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Casper	dt	119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 Go.ED	dt	119.99
Incanation	dt	84.99
Int. S. Soccer Deluxe	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Lufia	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
Mr. Do!	dt	89.00
NBA Live 97	dt	124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	109.99
Oscar	dt	84.99
PGA Euro. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggis	dt	84.99
Prince of Persia 2	dt	84.99
Realm	dt	84.99
Schlumpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	124.99
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00
Whizz	dt	84.99
Worms	dt	104.00

## Super NES- Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	44.99
Beavis and Buttthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Nickel & Minnie	dt	69.99
New-Haas Indy Car	dt	44.99
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	44.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Terminator 2 (Judge)	dt	44.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlingmania	dt	39.99

## Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Wizard	dt	39.00
Game Mage Modemmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Joypad JT 384 Action	dt	13.00
Scart Kabel SNES	dt	19.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

## Gameboy

Donald in Maui Ma.	dt	59.99
Donkey Kong Land	dt	49.99
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Fifa Soccer 97	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	59.00
Schlumpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Tetris Attack	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00

## Gameboy-

### Sonderangebote

4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	dt	34.99
Casino	dt	24.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Terminator 2 (Judge)	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

### Gameboy-Zubehör

Game Boy Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Energy Pack	dt	29.00

Game Boy Pocket	dt	119.00
-----------------	----	--------

## Nintendo 64

Fifa Soccer	dt	139.00
Goemon	dt	129.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	139.00
Pilot Wings	jp	169.99
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings 64	us	139.00
Star Wars - Sha o.E	dt	129.00
Super Mario 64	us	139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	129.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wave Racer 64	dt	89.00

### Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	49.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
N64+Mario+Star Wars	dt	609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	699.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
S.Mario 64 Spielbox	dt	24.00
Super Mario 64 Hintb.	us	29.00

## Mega Drive

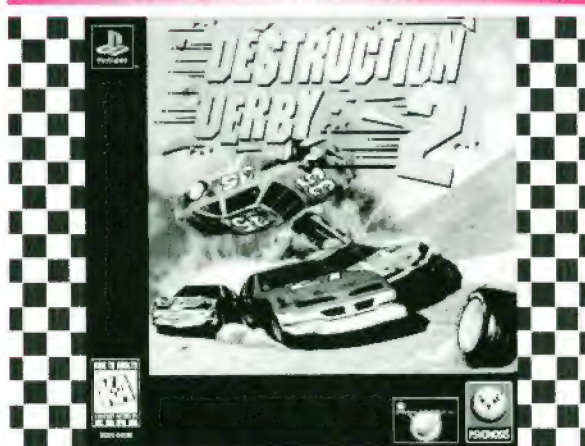
Comix Zone	dt	64.99
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	109.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Football	dt	114.00
Micro Machines Mill.	dt	99.00
NBA Live 97	dt	114.00
NHL Hockey 97	dt	114.00
Skidmarks	dt	89.00
Sonic 3D	dt	99.00
Stargate	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	99.00

### Mega Drive-

### Sonderangebote

Dynamite Headly	dt	39.00
Earth Defense	uk	24.99
Earth Worm Jim	dt	59.00
Funny World/Bal Boy	uk	24.99
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Marko's Magic Football	dt	49.00
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Talespin	dt	34.00
Talim's Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00

## TOP SPIEL DES MONATS



Destruction Derby 2 dt 99.00

### Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
-----------------	----	-------

Perimeter Lenkrad	dt	89.99
-------------------	----	-------

## 3-DO

### 3-DO-Sonderangebote

3DO Sampler	dt	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Doctor Hauzer	jp	14.99
Gridlers	uk	29.00
Hell	uk	19.00
Mega Race	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Zhadnost	uk	29.00

### 3-DO-Zubehör

Goldstar 3DO + Fifa	dt	229.00
Joypad 3DO	dt	19.99

## Sony PSX

A-Train (A IV Global)	dt	99.00
Actua Golf	dt	89.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99
Baphomets Fluch	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	84.99
Battle A. Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Blam Machine Head	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Burning Road	dt	89.99
Casper	dt	84.00
Chronicles o.L.Sword	dt	89.00
Command & Conqu. 1	dt	99.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader - No Remor.	dt	89.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 1	dt	99.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Disruptor	dt	84.99
Dragonheart	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasia	dt	99.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	89.00
F.I.	dt	99.00
Fade to Black	dt	89.00

Fifa Soccer 97	dt	84.00
Firo & Klawd	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int. Superstar Soccer	dt	89.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron Man XQ	dt	84.99
Iron & Blood	dt	84.99

John Madden 97	dt	89.00
Jumping Flash 2	dt	99.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Last Dynasty	dt	94.99
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magi: Carpet	dt	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Motor Toon GP 2	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Museum Piece 2	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Museum Piece 5	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00

Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Jam Extreme	dt	84.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	84.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00

Pandemonium	dt	89.00
Pitfall	dt	89.00
Poed	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	99.00
Powerplay Hockey	dt	84.00

Overkill	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Rebel Assault 2	dt	99.00
Resident Evil	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00

Ridge Racer Revol.	dt	99.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Rock n Roll Racing 2	dt	94.00
Sampras Extr. Tennis	dt	89.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00

Soul Edge	dt	99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Supersonic Racer	dt	89.00

Syndicate Wars	dt	89.00
Tekken 2	dt	99.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tilt	dt	84.00

Time Commando	dt	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	99.00
Trash It	dt	89.00
Tunnel B1	dt	89.99

Twisted Metal 2	dt	89.00
Victory Boxing	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Warham. Fantasy B.	dt	89.00
Wing Commander 4	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	84.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

### Sony PSX-

### Sonderangebote

Battle A Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99

Cyberspeed	dt	44.99
------------	----	-------

Cyberia	dt	69.99
---------	----	-------

Descent	dt	69.99
---------	----	-------

Extreme Pinball	dt	49.99
-----------------	----	-------

Gex	dt	69.99
-----	----	-------

Hi Octane (DA)	dt	69.00
----------------	----	-------

Lone Soldier	dt	44.99
--------------	----	-------

NBA Jam Tournament	dt	54.99
--------------------	----	-------

Parodius Deluxe	dt	59.99
-----------------	----	-------

Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

### Sony PSX-Zubehör

Game Buster	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Link-Kabel PSX	dt	24.99

Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
------------------	----	--------

Memory Card 8 Meg	dt	77.99
-------------------	----	-------

Memory Card PSX	dt	39.99
-----------------	----	-------

NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
-------------------	----	-------

Predator Gun JT 400	dt	69.00
---------------------	----	-------

RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
----------------------	----	-------

Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
----------------------	----	--------

Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
-------------------	----	--------

Memory Card & Pad	dt	89.00
-------------------	----	-------

## Saturn

Alien Trilogy	dt	84.99
---------------	----	-------

Alien Trilogy	uk	89.00
---------------	----	-------

Athlete Kings	dt	89.00
---------------	----	-------

Batman Forever Coin	dt	84.99
---------------------	----	-------

Battle Monsters	dt	84.99
-----------------	----	-------

Bram Machine Head	dt	89.00
-------------------	----	-------

Blazing Dragons	dt	84.99
-----------------	----	-------

Bubble Bobble	dt	84.99
---------------	----	-------

Casper	dt	84.00
--------	----	-------

Castlemania - Blood!	dt	89.00
----------------------	----	-------

Command & Conqu. 1	dt	99.00
--------------------	----	-------





Wenig Spektakuläres bei Hudson: Die ersten Demos des 3D-Prüglers "Dual Heroes" können im "VF 3"-Zeitalter kaum überzeugen. Ganz witzig, aber für Deutschland kaum geeignet, sind wiederum ein Japan-Wrestling von Hudson sowie eine Sumo-Simulation von Bottom-Up (rechts unten).

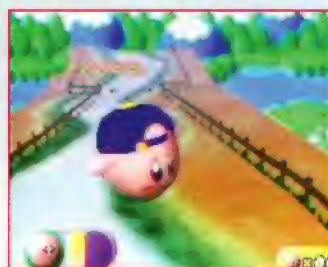
kannt vor – tatsächlich handelt es sich bei "Trouble Nakaze" um eine Coproduktion mit dem Entwicklungsteam Treasure. Die Code-Künstler programmierten Sega-Hits wie "Gunstar Heroes" und "Dynamite Headdy" – wir sind gespannt auf ihre Nintendo-Titel.

Einen reinrassigen "Mario 64"-Clone hat Epoch um den Manga-Helden "Doraemon" gestrickt: Die 3D-Welten, durch die sich die videospieldewährte Cartoon-Katze hüpf und knobelt, sahen bereits vielversprechend aus. Neu ist die Möglichkeit, je nach Spielsituation zwischen vier verschiedenen Helden zu wechseln. Eine Umsetzung des angegrauten PC-Fantasy-Shooters "Hexen" spielten wir am



Überraschung: Für Enix programmiert Treasure ein effektgespicktes Action-Jump'n Run.

Stand der Softbank-Tochter Gamebank. Bis auf das Mip-Mapping auf allen Wänden und Monstern hat sich an der Dungeon-Schlacht nicht viel geändert. Zumindest ist "Hexen" in Deutschland nicht indiziert, so daß wir eine offizielle Veröffentlichung Ende nächsten Jahres erwarten.



Steile Abfahrt für den Marshmallow-Helden: Im Vergleich zum letztjährigen Demo wurde "Kirby" deutlich verbessert.



Das Grafik-Adventure "Wonderproject J2" ist bereits seit November erhältlich. Hier eine 3D-Sequenz.

spierte wie auf unseren Standbildern (MAN!AC 11/96). Witziger war die Japan-Wrestling-Simulation "Brave Spirits", die aber mit Sicherheit nicht außerhalb Japans vermarktet wird. Beide Prüglersetzten im jetzigen Entwicklungsstadium eher auf fließende Schattierung als auf Ganzkörper-Texturen. Für die dickhäuchigen Japano-Wrestler ist das Gouraud-Shading natürlich optimal. Davon abgesehen wurden von Hudson zwar weitere Spiele offiziell angekündigt (z.B. ein 64-Bit-"Bomberman"), aber noch nicht ausgestellt.

Der Mitbewerber Human war da schon weiter und ließ uns bereits ein paar Proberunden mit dem ersten Formel-1-

Etwas enttäuschend war der Besuch am Hudson-Stand: Der 3D-Prügler "Dual Heroes" wirkte auf Video genauso unin-



Das einzige US-Produkt der Messe zeigte die Softbank-Tochter Gamebank: Der Ego-Shooter "Hexen" wurde mit Mip-Mapping veredelt.

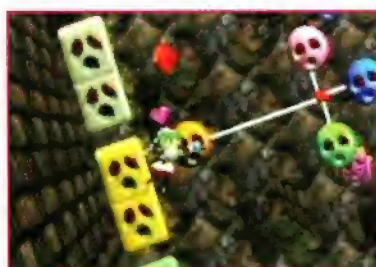
## Nintendos Spiele für das N64

NAME	UMFANG	ENTWICKLER	JAPAN-RELEASE
Blastdozer	64 MBit	Rare	März
Golden Eye	n.b.	Rare	2. Quartal
Great Emperor of the Jungle	128 MBit	Osamu Tesuka/Nintendo	1998
Ken Griffin Jr. Baseball	n.b.	Nintendo	2. Quartal
Kirby's Airride	n.b.	Hal	n.B.
Mother 3	n.b.	Nintendo	n.b.
Starfox 64	96 MBit	Nintendo	März
Yoshi's Island 64	n.b.	Nintendo	n.b.
Zelda 64	n.b.	Nintendo	n.b.





Ein Traum für American-Sports-Freunde: Imagineers "Pro King" simuliert Baseball im japanischen Großkopfstil, aber mit viel Tiefgang. Oben rechts: "Dynamite Soccer 64".



Nach atemberaubenden Spielen für das Mega Drive wagt sich der Action-Spezialist Treasure an das N64: "Trouble Nakaze" setzt auf Geschwindigkeit und traditionelle 2D-Effekte.



Konkurrenz für Konami: Bei Imagineer spielten wir "Dynamite Soccer 64" und die 3D-Baseball-Simulation "Pro King".

Spiel für das Nintendo 64 drehen. Der "Human GP" wirkte technisch sauber, war grafisch aber noch nicht berauschend und offensichtlich von seiner Fertigstellung noch einige Monate entfernt. Das gleiche gilt für das Action-Spiel mit dem Arbeitstitel "3D Shooting": Die Japano-Firma Video Systems möchte mit der Düsenjägerschlacht über Polygon-Wolkenkratzern und texturierten Schlachtfeldern in Konkurrenz zu Setas "Wild Choppers" treten. Im Mai soll das Spiel in Japan ausgeliefert werden. Imagineer ist der neben Seta und Konami eifrigste Entwickler für das Nintendo 64: In direkter Konkurrenz zu dem "Probotector"- und "Parodius"-Erfinder brachte Imagineer sowohl eine Baseball-Simulation als auch eine Fußball-Umsetzung mit japanischer J-League-Lizenz aufs Messegelände. Während das Fußballspiel nicht ganz so überragend aussah wie der Konami-Konkurrent ein paar Stände weiter, sprachen Insider dem "Pro King"-Baseball ein größeres Potential als Konamis "Powerful"-Gegenstück zu. Die größte Überraschung war die erste Ankündigung eines neuen Third-Party-RPGs: Auf einem kurzen Video sahen wir einen Helden im roten

Umhang durch Dörfer und Schloßruinen stöbern. Über den Spielhintergrund wollte Imagineer aber noch nichts berichten. Unsichtbar blieb auch das seit

Monaten angekündigte Rennspiel "Multi Racing". Daß auch andere Firmen mit der Arbeit an ersten Nintendo-64-Spielen begonnen haben, seht Ihr an den Bildern auf diesen Seiten. Unterm Strich war die "Space World 96" eine spektakuläre Messe, die Nintendos Ruf als bester Spielehersteller der Welt unterstrich. Gegen Titel wie "Starfox 64" und Konamis "Perfect Striker" ist noch kein Saturn- oder Playstation-Kraut gewachsen.

## Third-Party-Spiele für das N64

NAME	UMFANG	HERSTELLER	GENRE	JAPAN-RELEASE
<i>3D Shooting</i>	n.b.	Video Systems	3D-Action	Mai
<i>64 "Sumo"</i>	n.b.	Bottom-Up	Sport (Sumo)	Mai
<i>Baseball Pro King</i>	64 MBit	Imagineer	Sport	im Handel
<i>Brave Spirits</i>	n.b.	Hudson	Sport (Wrestling)	n.b.
<i>Blade &amp; Barrel</i>	64 MBit	Kotobuki	3D-Action	1. Quartal
<i>Cavalry Battle 3000</i>	n.b.	Nihon System	3D-Action	November
<i>Chameleon Twist</i>	n.b.	Nihon System	3D-Jump'n'Run	November
<i>Doraemon</i>	64 MBit	Epoch	3D-Jump'n'Run	März
<i>Dual Heroes</i>	n.b.	Hudson	Beat'em-Up	n.b.
<i>Dynamite Soccer 64</i>	n.b.	Imagineer	Sport	1. Quartal
<i>"Rollenspiel"</i>	n.b.	Imagineer	Rollenspiel	3. Quartal
<i>Human GP</i>	n.b.	Human	Rennspiel	n.b.
<i>Hexen 64</i>	64 MBit	Gamebank	3D-Action	n.b.
<i>Mission: Impossible</i>	n.b.	Ocean	3D-Action	2. Quartal
<i>Multi Racing Championship</i>	n.b.	Imagineer	Rennspiel	Juni
<i>Power League</i>	n.b.	Hudson	Sport	n.b.
<i>Pro Mahjong 64</i>	n.b.	Athena	Mahjong	1. Quartal
<i>Soccer 64</i>	n.b.	Hudson	Sport	n.b.
<i>Trouble Nakaze</i>	n.b.	Enix/Treasure	Action-Jump'n'Run	n.b.
<i>Turok</i>	n.b.	Acclaim	3D-Action	März
<i>Virtual Pro Wrestling</i>	n.b.	Asmik	Sport (Wrestling)	n.b.

Arbeitstitel sind kursiv gedruckt.





Kinoreif dank 64 Bit: Im Vergleich zum Vorgänger glänzen die Vor- und Zwischensequenzen mit massig FX.

# Starfox 64



Überraschung in Tokyo: Statt nur einen Zweispieler-Modus für "Star Fox" zu ertüfeln, präsentierte Nintendo ein Gefecht für vier Spieler!

**I**m Vergleich zur „Electronic Entertainment Expo“-Version (Mai 96) machte Shigeru Miyamotos „Starfox 64“ einen gewaltigen Entwicklungssprung nach vorne: Ein Dutzend nahezu fertiggestellte Module waren zur Freude der Shoshinkai-Besucher in Tokyo spielbar. Zwar nicht das bedeutendste, aber das auf den ersten Blick auffälligste Novum war der

Neue Technik für den Weltraumfuchs: Zusammen mit Fox und seiner 16-Bit-erfahrenen Plüschtier-Crew besuchten wir die ersten fertiggestellten Levels der Weltraum-Oper - exklusiv für das Nintendo 64.

Vier-Spieler-Simultan-Modus über Quartett-Splitscreen. Abgesehen vom eingeschränkten Blickfeld jedes Piloten waren keine Grafikeinbußen oder Polygonfehler zu erkennen, wobei die vier Spieler ihre Extra-gespickten Laser-Schlachten (ähnlich wie in „Mario Kart 64“) in einem speziellen Areal abhalten und den Rest des Spiels voraussichtlich nicht zu viert durchfliegen dürfen. Doch auch die Ein-Spieler-Reise von Fox und seinem Team wurde gehörig aufgepeppt und zeigt, welche 3D-Power im Inneren des Nintendo 64 schlummert. Viele Effekte, die mit „Pilotwings 64“ in die Spielewelt eingeführt wurden, findet Ihr in diesem mitreißenden Action-Epos wieder. Wer seinen Weltraumfuchs nach dem Allflug über eine Planetenoberfläche steuert, wirbelt hauchfeinen Partikelstaub auf und hinterlässt realistische

Rauch- und Kondensstreifen. Fliegt Ihr durch nebligen Dunst der Sonne entgegen, blendet das Licht, das den Nebel in strahlendem weiß beleuchtet. Kippt ein Kampfroboter unter Beschuss zur Erde, wackelt der ganze Bildschirm. Beim Tiefflug über See oder Flüsse bestaunt Ihr realistische Spiegelungen im



Ebenfalls neu im 64-Bit-„Starfox“ sind die übersichtlichen Energieanzeigen für Euer Schild und Eure Laser-Kanone.



Eine nette Abwechslung zu den Gefechten im Raumjäger stellt die turbulente Fahrt im analog gesteuerten Kampf-Buggy dar. Auf dem rechten Bild ist ein mächtiger Mittelgegner vor Euch aufgetaucht. Ihr ballert auf seine Panzerung und düst dann zwischen seinen Beinen hindurch.





Auch für den weltenkundigen Raumpiloten Fox ist die Wasserwelt eine ganz neue Erfahrung. Beachtet die Spiegelungen auf dem Bild links. Rechts nähert Ihr Euch einer Seeschlange, die auf dem unteren Bild atemberaubende Wassersprünge vor Euch auführt.



Miese Visage: Nicht nur Eure drei Freunde, sondern auch die wichtigsten Bösewichte melden sich über Video-Funk.

Wasser.

Im Vergleich zum 16-Bit-Vorgänger wurde das Sternepos prächtig ausgeschmückt: Die Zwischensequenzen sind mit ihren texturierten Weltraumkreuzern und Sternenpanoramen von vorab gerenderten Trickfilmen kaum zu unterscheiden – und werden doch von der Hardware in Echtzeit berechnet. Außerdem wurde die Sprachausgabe verbessert: Statt dem undeutlichen Gefiepe des ersten Teils hört Ihr rührende Cartoon-Warnungen und Hilfeschreie. Doch nicht nur Eure drei Plüschtier-Wing-Kollegen melden sich als gerenderte Porträts auf dem Cockpit-Monitor, auch die wichtig-

sten Feinde haben eine unverwechselbare Visage erhalten und funken mit unflätigen Sprüchen dazwischen. Neben Technik, Grafik und Sound wurde auch die Spielmechanik auf 64 Bit angehoben: Euer Raumjäger ist flexibler als im ersten Teil und vollführt auf Knopfdruck nicht nur eine seitliche Rolle, sondern überrascht seine Feinde nun auch mit Überschlügen und Immelmann-Manövern. In bestimmten Levels verfügt Ihr über einen 360°-Flugradius und könnt so die tollsten Luftkämpfe austragen. Die Spielabschnitte von „Starfox 64“ wechseln also nicht nur von Raum- in Luftkampf, sondern auch zwischen linearen Flugrouten und frei erkundbaren Arealen. In Tokyo spielbar war auch der Level im Panzer: Von feindlichen Abtaststrahlen verfolgt und plötzlichem Steinerschlag bedroht, rumpelt und ballert Ihr Euch durch einen sandigen Canyon, wobei Ihr das N64-Pad gleichzeitig zur Bewegung des Fahrzeuges als auch zur Drehung der Kanone nützt. Aber nicht nur die Knöpfe und Steuerregler des Pads, son-

dern auch der Memory-Schacht wird von „Starfox 64“ genützt: Für knapp 20 Mark erscheint zeitgleich mit dem Spiel das einschiebbare Jolting-Pack, das Euer Joypad unter jedem Treffer vibrieren lässt. In Japan wird „Starfox 64“ auf einem 96-MBit-Modul im März ausgeliefert.



Vielfältige Feinde erwarten Euch im Weltall: Der Robot links oben verläßt sich auf seine Greifarme, die er auch als Fäuste ausfahren kann. Der Stahlritter unten droht Euch wiederum mit schwerer Artillerie.



Gewaltige Effekte (links) und bildschirmfüllende Endgegner (rechts) bestimmen auch den Wüsten-Level. Das Insekten-ähnliche Unge-tüm auf dem rechten Bild ist prächtig animiert – alle Gliedmaßen bewegen sich flüssig und unabhängig voneinander.





Die meisten seiner angekündigten N64-Spiele wollte Konami in Tokyo noch nicht zeigen, doch schon der erste Titel des Traditionsherstellers hatte es in sich: Das 64-Bit-Fussball "Perfect Striker" stahl anderen Sportspielen die Show.



In seligen NES- und Super-Nintendo-Zeiten schwitzten bei Konami einige der begabtesten Spieldesigner der Welt. Mitte der 90er-Jahre (der Nintendo-Liebling engagierte sich inzwischen auch für das Mega Drive von Sega) ließen die Programmierkünste des japanischen Herstellers etwas nach und einige belanglose Software-

Schnellschüsse verunzierten das einstmals tadellose Konami-Programm. Auch manche Spiele für die Playstation und den Saturn blieben unter Konamis einstigen Qualitätsansprüchen. Mit dem Beginn der Nintendo-64-Ära besinnt sich Konami jetzt wieder auf alte Werte und verspricht, von Anfang an alles richtig machen.



Wie die in Deutschland unbekannten Vorgänger ist auch "Goemon 64" eine farbenprichtige Mixtur aus unterschiedlichen Spielabläufen. Neu ist die 360°-Bewegungsfreiheit der Heldentruppe.





Das beste Videospielfußball aller Zeiten? Konamis N64-Debut "J. League Perfect Striker" merkt man die jahrelange Erfahrung der Konami-Sportspielabteilung an. Realistische Grafik, frenetischer Sound und wunderbare Bewegungsabläufe verbinden sich zu einem sportlichen Großereignis.

Vier Spiele hat Konami für das Nintendo 64 offiziell angekündigt, über weitere Entwicklungen wird bereits hinter vorgehaltener Hand gemunkelt: "Mahjong Master" wird Euch wohl kaum interessieren und auch "Powerful Pro Baseball" ist für deutsche Spieler nur minder faszinierend. Daß jedoch "Goemon 64" hierzulande erscheint, wollen wir hoffen, denn trotz folkloristischer Elemente gehört das Kabuki-Action-Adventure zu den Highlights im Konami-Programm. Sechs Vorgänger haben die Japaner seit Mitte der 80er Jahre durchgezockt, doch nur das erste Super-Nintendo-"Goemon" wurde als "Mystical Ninja" auch im Westen vermarktet. "Goemons" Nintendo-64-Debut wirkt auf ersten Bilder brillant und grafisch sogar noch eine Spur aufwendiger als Nintendos "Mario 64". Zur Enttäuschung der Messebesucher zeigte Konami in Tokyo aber noch keine spielbare Version sondern lediglich ein kurzes, wenn auch effektgespicktes Video. Goemons Messeabstinenz war zu verschmerzen, denn ein paar Stände weiter zog ein anderes Konami-Spiel die Besucher in seinen Bann: "Perfect Striker" (die Fortsetzung der "International Superstar Soccer"-Serie) war spielbar und ist wohl die beste Fußballsimulation der

Videospielwelt. Grafik, Sound und Spielbarkeit – schon in der Messeversion fügten sich die Elemente zu einem perfekten Erlebnis. Beeindruckend sind die hyperrealistischen Bewegungen der 22 Spieler, die sogar ihre Köpfe instinktiv in Ballrichtung drehen. Von durchgehender, sehr emotionaler Moderation und frenetischem Zuschauerbeifall begleitet, dribbeln, passen und stürmen die Sportler durchs Stadium – natürlich wurde auch der Schattenwurf für Spieler und Ball nicht vergessen. Neben perfekter Steuerung und massig Optionen überraschte uns die pure Vielfalt der auf



Leider nicht spielbar: Ein kurzes Video war alles, was es auf der Nintendo-Messe vom neuen "Goemon" zu sehen gab.

Modul abgelegten Animationsphasen und Geräusche. Wenn tatsächlich, wie mehrfach behauptet, rund 500 Sprach-Samples auf das 64-MBit-Modul gepackt wurden, sind wir auch in Zukunft gerne bereit, auf CD-ROM-Speicher zu verzichten. Das Fehlen jeglicher Ladepausen zu Beginn oder zwischen einzelnen Partien fiel dem Playstation- und Saturn-Spieler angenehm auf – Fußball-Action ohne Spielspaßbremse!

Andere Konami-Serien werden ebenfalls fortgesetzt, doch offizielle Bestätigungen gab's noch nicht. So soll ein neues "Contra/Probotector" nicht in Japan, sondern in den USA entwickelt werden. Außerdem kommt ein dreidimensionales Update der wegweisenden "Gradius"-Ballerserie in wenigen Wochen in die japanischen Spielhallen: "Solar Assault" gibt Anlaß zur Hoffnung, auch bald eine neue Heimversion für 32- oder 64-Bitter bestaunen zu dürfen.

## Konamis Spiele für das Nintendo 64

NAME	UMFANG	JAPAN-RELEASE
Goemon	96 MBit	2. Quartal
Mahjong Master	64 MBit	im Handel
Perfect Striker	64 MBit	im Handel
Powerful Pro Baseball	96 MBit	1. Quartal

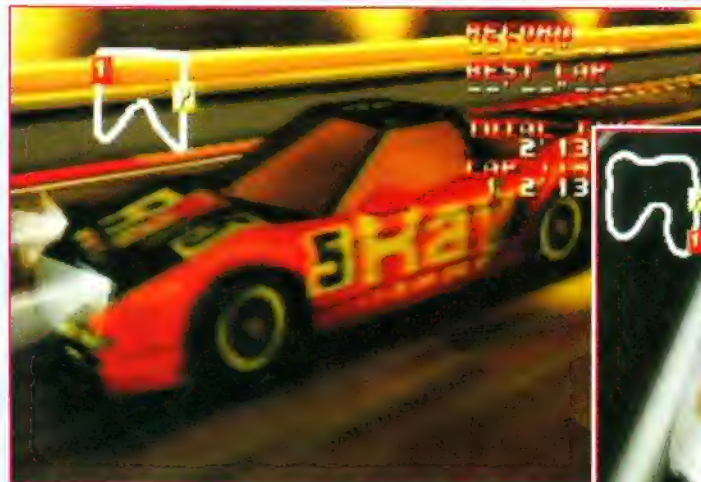


**Auch** eine "Shogi"-Fortsetzung ist bei Seta in Vorbereitung. Inhaltlich für europäische Spieler von minderer Brisanz, wird das Modul durch einen technischen Gag für Aufsehen sorgen: Mit Nintendos Erlaubnis hat Seta ein "Communication Cartridge" ertüftelt, auf dem die Shogi-Software im Mai dieses Jahres ausgeliefert wird. Äußerlich unterscheidet sich das Modul nur durch zwei kleine Buchsen an der Oberseite. Mittels eines normalen Telephonkabels verbindet sich der Spieler mit dem "Nihon Shogi Net"-Server und nimmt an landesweiten Turnieren teil. Daß mittelfristig auch andere Nintendo-Partner die Online-Technik lizenzieren, ist wahrscheinlich - mit einer puren CD-Konsole wäre ein solcher Gimmick nicht möglich gewesen.

Wir sind gespannt, welche Online-



Ideen andere Lizenznehmer (oder vielleicht sogar Nintendo Deutschland angesichts des "Communication Cartridge" ertüfteln.



3D-Rennen zu jeder Tages- und Jahreszeit: "Rev Limit" lockt u.a. durch variable Umweltbedingungen.



Armaturen- und Options-Overkill: Mit elf Fahrzeugen, fünf Strecken und zahlreichen Wetterbedingungen ist "Rev Limit" komplexer als die Rennspielkonkurrenz von Sega und Namco.



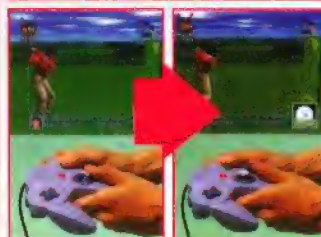
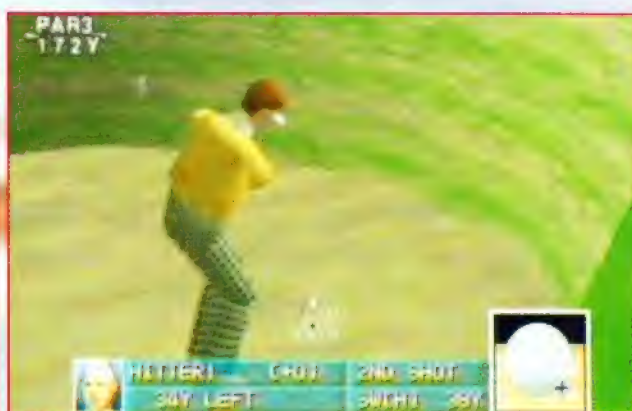
# Seta

Vor einem Jahr kannte das japanische Software-Haus kaum ein westlicher Insider. Spätestens mit dem N64-Deutschland-Debüt wird sich das ändern: Mit fünf nahezu fertigen Spielen ist Seta der fleissigste 64-Bit-Entwickler.



it einem Japan-Release in diesen Tagen war die Action-Luftschlacht "Wild Choppers" das am weitesten fortgeschrittene Spiel am Seta-Stand. Neben der rabiaten Feuerwerk-Grafik mit seinen Partikel- und Schatteneffekten ist die 360°-Schießerei vor allem wegen seiner ausgeklügelten Steuerung interessant, die sich mit jedem der acht verschiedenen Hubschrauber dezent ändert. Nintendo-64-Spieler die mit der sensiblen Analog-Stick/Steuerkreuz-Kombination überfordert sind, wählen





Putten mit dem Analog-Pad: Bei "St. Andrew Golf" (seit Ende letzten Jahres erhältlich) bestimmt Ihr Eure Schlagstärke mit dem "3D-Stick". Laßt Ihr den analogen Knubbel los, schmettert das Eisen gegen den Golfball

also erst einmal eine der umfangreichen Trainingsmissionen, durch die Euch ein fähiger Ausbilder begleitet. Nach unserem ersten Eindruck ist Seta hier ein feuriges Action-Spiel gelungen, das auch den Fan ernsthafter Simulationen interessieren dürfte.

Kurz nach "Wild Choppers" wird Setas "Ridge Racer"- und "Sega Rally"-Konkurrent "Rev Limit" in Japan erscheinen. In Sachen Fahrgefühl hat es das Tourenwagenrennen schwer, die Konkurrenz abzuhängen, was Umfang und Komplexität angeht, ist die Seta-Produktion aber beiden Spielen weit voraus: Fünf unterschiedliche Kurse werden von Euch zu verschiedenen Tages-, aber auch Jahreszeiten befahren. Zusätzlich beeinflussen die zuschaltbaren Wetterbedingungen Eure Asphalt-Performance.

Elf Boliden stellt Seta zur Wahl, während des Rennens schaltet Ihr aus der Cockpit-Perspektive wahlweise in zwei andere Ansichten.

Grafisch orientiert sich "Rev Limit" klar an den genannten Vorbildern, ohne die stilistische Perfektion der "Ridge Racer"-Strecke zu übertrumpfen. Außerdem wurde die Vorabversion noch von deutlich sichtbaren



Gewaltige Explosionen werden zum Action-Markenzeichen des Nintendo 64: "Wild Choppers"

Pop-Ups geplagt. Nett sind wiederum grafische Gags, Nacht- und Scheinwerfereffekte oder z.B. die realistischen Spiegelungen in Eurer Heckscheibe.



Nebel über den Bergen: Auch "Wild Choppers" setzt auf Wetteränderungen.



Action-Spektakel mit leichtem Simulationseinschlag: Acht verschiedene Hubschrauber wollen von Euch in "Wild Choppers" gemeistert werden.



Bereits fertiggestellt ist Setas "St. Andrew Golf"-Simulation, bei der Ihr den analogen Stick auf neuartige Weise zum dynamischen Schwingen der 14 verschiedenen Schläger nützt. Da unserem Golf-un-

erfahrenen Tokyo-Besucher ein halbes Dutzend Bälle im Gebüsch verloren gingen, müßt Ihr Euch mit der ausführlichen Besprechung der Put-Simulation bis zur nächsten MANIAC gedulden: "St. Andrew Golf" wurde vor wenigen Tagen in Japan ausgeliefert; wenn Ihr diese Zeilen lest, feilen die MANIACS bereits an ihrem Handicap.

Erstaunlich, wenn auch nur für Kenner interessant, ist Setas Simulation des Fernost-Brettspiels Go: Wenn es auch im Workstation-Zeitalter noch unmöglich bleibt, das tausendjährige Brettspiel auf einem Computer spielstark zu realisieren, so zeigt das Modul doch, wie groß der Rechenunterschied zwischen Super NES und Nintendo 64 ist. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Umsetzungen denkt die neue "Go"-Simulation nur für Sekunden bevor sie Euren Zug beantwortet. Amateuren bietet die Seta-Produktion eine akzeptable Herausforderung: So wurde Winnie, der zumindest alle Super-NES-Umsetzungen schlägt, noch am Messestand vom Brett gefegt.



Künstliche Intelligenz dank 64-Bit: Setas "Go"-Simulator wird im Westen leider nicht erscheinen.

**Neben** Seta wird auch BPS einen [noch nicht offiziell angekündigten] Go-Simulator für das Nintendo 64 veröffentlichten. Glaubt man dem Journalisten und "Game Over"-Autor David Sheff hat sich der BPS-Gründer und "Tetris"-Lizenzhalter Henk Rogers vor zehn Jahren mit einer Partie des fernöstlichen Brettspiels das Vertrauen des Nintendo-Chefs Hiroshi Yamauchi und damit den Weg auf den Konsolenmarkt erspielt.

## Seta-Spiele im Überblick

NAME	UMFANG	JAPAN-RELEASE	BEMERKUNG
Ikazuti No Gotoku	64 MBit	April	Spielstarke Go-Simulation für den japanischen Markt
Rev Limit	64 MBit	Februar	"Ridge Racer"-Konkurrent mit vielen Fahrzeugen, Strecken und Einstellmöglichkeiten
Morita Shogi 64	64 MBit	Mai	Die zweite Version des Fernost-Schachs wird auf dem neuen Communication-Cartridge ausgeliefert
St. Andrew Golf	64 MBit	erhältlich	Realistisches 3D-Golf dank Analog-Controller
Wild Choppers	64 MBit	Januar	Funkensprühende Mixtur aus Helikopter-Flugsimulation und 3D-Actionspiel





Zugfahrt mit Hindernissen: Ihr duckt Euch, springt auf Anschlußzüge und wehrt auch noch anfliegende Jäger ab – Schlimmer als eine Reise mit dem Wochenend-Ticket!

## Shadows of the Empire



Mit "Shadows of the Empire", der Nintendo-exklusiven "Star Wars"-Spielesammlung, möchte LucasArts den Erfolg von "Rebel Assault" wiederholen. Zeitlich zwischen "Das Imperium schlägt zurück" und "Rückkehr der Jedi-Ritter" schlägt Ihr Euch als Dash Rendar (sic)



Der Erfolg gibt Euch recht: Krachend fällt ein Walker zu Boden...

durch zehn 3D-Sequenzen unterschiedlicher Länge. Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, eine einmal getroffene Entscheidung bleibt jedoch für alle folgenden Abschnitte verbindlich. Der Cartridge-Speicher stellt Euch vier virtuelle Karrieren zur Verfügung. Schafft Ihr einen Level, speichert Ihr benötigte Zeit sowie Zahl der Leben und verdient Euch damit die Berechtigung, den darauffolgenden Abschnitt zu



Auf dem imperialen Frachter: Ihr schießt Euch den Weg zu den schalterbestückten Lagerhallen frei!

spielen. Ihr könnt übrigens später jederzeit zurückkehren, um Eure Leistung zu verbessern und somit den Level mit mehr Leben abzuschließen.

In den Flugsequenzen bemannt Ihr die Waffenstationen des Millennium Falcon, düst mit einem Jäger über den Eisplaneten Hoth oder jagt mit einem Hover Bike durch die engen Gassen von Mos Eisley. In diesen Szenen wählt Ihr per C-Knopf Eure Sichtperspektive: In der Cockpit-Ansicht könnt Ihr bei Laserschlächten genau per Zielkreuz maßnehmen, seht



... aber nur nach filigraner Vorarbeit: Ihr werft im richtigen Moment das Zugkabel ab und dreht Euch um das Stahlmonster!

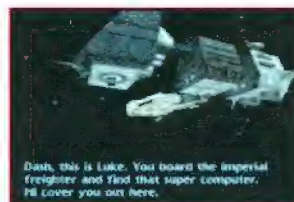
Ihr Euer Schiff dagegen vor Euch, genießt Ihr bessere Optik (Euer Polygon-gefährt legt sich schnittig in die Kurven) und mehr Übersicht. Habt Ihr auf Hoth den imperialen Angriff gestoppt (indem Ihr Aufklärungssonden und AT-ATs vernichtet) findet Ihr Euch auf der Echo-Basis wieder. Vor dem ersten Zu-Fuß-Abschnitt justiert Ihr die Kamera. Vier



Before I tried the circuits, he did and Dash felt was in the other system. He almost let me see the imperial storm base. Galt.



So far so good. Looks like I got it on foot from here.



Dash, this is Luke. You board the imperial freighter and find that super computer. I'll cover you out here.

Auch Module müssen nicht auf eine gelungene Story verzichten: Per Zeichnungen mit Polygon-Beiwirk fiebert Ihr mit dem Helden Dash.



Nahkampf mit einem Stormtrooper: In der Regel schaltet Ihr diese Kerle schon von weitem aus!

Perspektiven stehen Euch zur Verfügung: Die klassische Ego-Ansicht, die Perspektive von hinten, die verwirrende Movie-Ansicht sowie (besonders für knifflige Sprünge geeignet) die Kameraansicht von oben. Mit gezücktem Laser nähert Ihr Euch den imperialen Wachen und eröffnet bei Sichtkontakt sofort das Feuer. Ihr braucht nicht besonders genau zu zielen, da Gegner in Reichweite automatisch angepeilt werden und eine Explosion schon von weitem das Ableben verkündet. Mit vielfältigen Manövern erkundet Ihr den Komplex, aktiviert den Generator und entflieht der schwerbewachten Basis.

Ihr könnt Euch ducken, springen und mit gedrücktem R-Taster den obligatorischen Seitschritt ausführen. Herumstehende Kisten zerschießt Ihr, um Euer angeschlagenes Energiekonto wieder aufzufüllen. Manchmal entdeckt Ihr auch einen der meist gut versteckten "Chal-



Auf der Mondbasis Gall reist Ihr mit Hover-Gleitern und Jet-Pack zwischen imperialen Felsfestungen.



Der beeindruckende AT-ST: Schleicht um seine Beine und eröffnet im richtigen Augenblick das Feuer auf den Kopf!





"Asteroid Chase": Für die Vernichtung rötlicher Asteroiden erhaltet Ihr wichtige "Challenge Points".

lenge Points". Je nach gesammelter Menge dieser Symbole werdet Ihr am Ende des Abschnitts mit Zusatzleben verwöhnt. Mit Schaltern öffnet Ihr Stahltüren, verborgene Abzweigungen belohnen Euch mit Extras. Gegen Ende wartet ein erster Höhepunkt: Mit einem grafisch fehlerlosen AT-ST liefert Ihr Euch in einer Lagerhalle ein dramatisches Duell auf Leben und Tod. Doch auch in den folgenden Ego-Abschnitten kämpft Ihr abschließend gegen monströse Riesen-Droiden.

Für Abwechslung ist bei "Shadows" gesorgt: Ihr springt während einer dramati-

schen Zugfahrt von Waggon zu Waggon (Ord Mantell Schrottplatz), rast in aberwitziger Geschwindigkeit durch Dörfer und Schluchten (Mos Eisley), entert den imperialen Frachter Suprosa und wadet durch die schimmlichen Abwassersysteme von Coruscant.

Musikalisch bietet Euch "Shadows of the Empire" packende Orchesterklänge, leider müssen Eure Ohren mit leicht verarschtem Mono-Sound klarkommen. Technisch ist der Titel durchwachsen. Zwar sorgt Mip-Mapping und weitgehend fehlerfreie Texturdarstellung für ein nobles, 64-Bit-gerechtes Ambiente, doch

teils geht die Frame-Rate in größeren Hallen deutlich in die Knie. Ein weiterer Kritikpunkt: Bis auf die Weltraum-Ballersequenzen und die ungemein schnelle Bike-Jagd läuft Ihr durch weitgehend kahle Gebirgslandschaften und Raumschiffgänge, nur ab und zu liefert Ihr Euch ein action-arnes Laser-Gefecht. Auch das Level-Design frustert angehende Jedis: Habt Ihr einen strapaziösen dreißig-



Während eines Starts dringt Ihr in die Flugzentrale ein: Eine Handvoll Sturmtruppen erwartet Euch schon.



Die Jagd per Speeder-Bike durch Mos Eisley ist rasend schnell, oft bleibt Ihr in den verwinkelten Gassen hängen oder verirrt Euch.



Auf schmalen Graten arbeitet Ihr Euch durch die Ventilationssysteme von Gall.

minütigen Kampfeinsatz hinter Euch gebracht, verliert Ihr beim hektischen Duell gegen Bosse wie das tentakelschwingernde Wassermonster "Dianoga" Leben im Sekundentakt.

Trotz dieser Mankos ist "Shadows" gelungen: Es stellt FMV-Titel wie "Rebel Assault 2" klar ins Abseits und bietet jedem Action-Fan feuchte Hände und wochenlangen Sternen-Spaß. *cb*

Testmuster von Maro, Tel.: 0711/2212122 und Flying Arts, Tel.: 0208/8232741



Bei beweglichen Plattformen geht Ihr auf Nummer sicher und benutzt die Kamerasicht von oben.



Volltreffer: Der AT-ST bricht rauchend zusammen. Die Schlacht auf Hoth ist in vollem Gange!

**Nachdem** das Playstation-"Rebel Assault 2" erste Schritte in Richtung "Polygonisierung eines FMV-Actionspiels" unternommen hat, ist "Shadows of the Empire" die konsequente Fortsetzung des Weges. Mit den "Rebel Assault"-Spielern mußte man sich noch auf originalgetreue Filmsequenzen verlassen, um Kinogefühl aufkommen zu lassen (und dadurch Spielbarkeit und Interaktion beschneiden). Mit der Leistungsfähigkeit neuer Hardware jedoch ist eine völlig interaktive Umwelt wie in diesem Falle möglich geworden – und das auf einem Modul!

**SPIELSPASS 77%**

**STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE**

HERSTELLER: LucasArts

SYSTEM: Nintendo 64

BRD-RELEASE: 2. Quartal

Gelungene Action-Kollektion mit authentischen "Star Wars"-Ambiente, leider ohne den letzten Feinschliff.





Super Specials zum Einkauf: Jago's "Tiger"-Uppercut kostet Euch sechs Fähnchen und trifft den Gegner gleich fünfmal.

## Killer Instinct Gold



Prügelspielfans pfeifen auf knuddlige Klempner und friedliche Jetboat-Wettbewerbe: Erst wenn satte Kampf-schreie aus den Lautsprechern dröhnen und 14-Hit-Combos ins Schwarze treffen, lohnt sich die Investition in neue Hardware. Für genau diese Kaufmotivation sorgt Nintendo mit "Killer Instinct Gold", der Fortsetzung des indizierten Super-Nintendo-Vorgängers. Zehn martialische Krieger nehmen am neuen Weltuntergangs-Turnier teil, davon kennt Ihr sieben aus dem Vorgänger (Übersicht rechts). Während Ihr Euch im Titelbild von satten E-Gitarren und heulenden Soli einstimmen laßt, entscheidet Ihr Euch für einen von vier Spielmodi oder drei Trainings-Dojos: Mit einem paralysierten Gegner oder einer Holzpuppe erlernt Ihr allein oder unter Aufsicht Eures Meisters Combos und Specials, die Ihr in einer Tabelle nach-

schlagt. Habt Ihr die Grundbegriffe des Zweikampfes kapiert, weicht Euch der Meister in die Geheimnisse der Combo-Theorie ein, die Euch nach bestandener Lektion Schlagserien von bis zu 70 Hits zur Verfügung stellt. Erfahrene Killer fordern den Computer-Gegner im Arcade-Modus oder einen Freund, kämpfen im Team nacheinander mit bis zu elf Kriegerern oder veranstalten mit etlichen Freunden ein Ausscheidungsturnier. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, entscheidet Ihr Euch für Euren Lieblingskrieger und betretet eine der elf 3D-Arenen: Wie der Vorgänger hält sich "Killer Instinct Gold" an das bewährte "Street Fighter"-Kampfsystem: Wahlweise mit Analogpad oder Steuerkreuz springt und marschiert Ihr auf einer Ebene mit dem Feind. Ausweichen in den Hintergrund ist unmöglich. Mit sechs unterschiedlich harten Tritten und Schlägen mischt Ihr den Feind auf, die Specials beschränken sich



Tod durch die Straßenbahn: Besiegt Ihr in Combo's Hinterhof den Feind mit einem Uppercut, wird er auf die Schienen geschleudert und anschließend überrollt.



Erdrückende Niederlage: Spinal begräbt seine Feinde unter einem gigantischen Totenschädel.



Orchid, friß Blei: TJ Combo feiert seinen Sieg mit einer knatternden MP-Salve.

auf gewohnte 90°-Drehungen und dem "Charging" (Power aufladen für mächtige Attacken)– Prügelnaben finden sich sofort zurecht und schlägern wild drauflos. Beat'em-Up-Fans begeistert vor allem das flexible Combosystem, mit dem Ihr Euch per fertigem Schema Eure persönlichen Combos zusammenstellt. Neu für "Killer Instinct"-Veteranen ist der "Juggle"-Combo: Nach einem abgeschlossenen Combo mit Fatality hechtet Ihr dem weggeschleuderten Feind hinterher und landet mit der passenden Schlagkombination noch einige Treffer, bis dieser endlich krachend im Staub landet. Für satte Treffer und gekonnte Paraden kassiert Ihr obendrein Special-Energie in Form von Fähnchen, für die Ihr höllische Super Specials einkauft: Jeder Schläger verfügt über fünf barbarische Uppercuts, Todesfeuerbälle und Schattenschläge, die Ihr auch als niederschmetternde Combo-Fatalities verwenden könnt. Wehrt der Feind jedoch jeden Eurer Angriffe ab, kontert Ihr mit einem

88%

SPIELSPASS

Nintendo

SYSTEM

Nintendo 64

BRD-RELEASE

nicht geplant

Nichts für Weicheier: 70-Hit-Combos, Ultimate-Moves und fantastische Special-FX garantieren den Prügelmartathon.

BIT

64

AC

18





Erst verbrennen, dann zerquetschen: Tusk beendet den Kampf mit einem Feuerregen, gefolgt von einer gewaltigen Steinkugel, die Euch wie einen Strohhalm zerdrückt.



MANIAC's Undercover: Im Turniermodus trägt Ihr Euch mit Euren Initialen zum Kampf ein.



Im Trainings-Dojo erlernt Ihr nach Anweisung des Meisters Specials und Combos.

Wurf und lockt ihn so aus der Verteidigung. Blinkt die lädierte Energieleiste Eures Gegners, wird's Zeit für einen der gefürchteten Fatalities: Mit fünf verschiedenen End-Specials jagt Ihr Euren Gegenüber zu Teufel, Profis stampfen den Feind mit Ultra-Combos oder gar den Ultimate-Moves in den Boden. Wie im Vorgänger dürft Ihr den Verlierer jedoch auch mit einem kräftigen Upper-cut ins Abseits befördern, wo er in Häuserschluchten stürzt, Felsen herunterpurzelt oder von der Eisenbahn überrollt wird.

"Killer Instinct Gold" überzeugt nicht nur mit sattem Combo-, Special- und Fatality-Repertoire, sondern auch mit brillanter Spielbarkeit und bombastischen 3D-Effekten: Die großzügige Steuerung akzeptiert auch schlampig ausgeführte Specials, Eure Krieger reagieren flott und präzise auf jedes Kommando. Während Ihr im Vordergrund fließende Zoom- und Partikeleffekte bewundert, knattern im Hintergrund Polygonhubschrauber und Züge vorbei. Mit kräftigen Hieben befördert Ihr den Feind in den Hintergrund und marschiert so in jede beliebige Richtung innerhalb der Arena. Zoomt die Kamera jedoch ganz nahe an die

Schläger, wirken die Figuren etwas verwaschen. Für dieses nebensächliche Manko werdet Ihr jedoch mit heulenden Metalgitarren und groovigen Techno-Tracks entschädigt, die selbst die meisten CD-Soundtracks der 32-Bitter in den Schatten stellen. Mit der justierbaren Kampfstärke im Optionsmenü wurde die einzige Kante des Vorgängers ausgefeilt, auch Anfänger haben nun gegen Profis eine Chance. Zudem begünstigen die umfangreichen Trainingsmöglichkeiten den flotten Einstieg, die speicherbaren Combo-Highscores und Trainingserfolge motivieren zur exzessiven Punktejagd. Allerdings fehlt der stimmungsvolle Combo-Kommentator aus dem Vorgänger. *oe*

Muster von Dynatex, Tel: 0231 5575000



### Spinal

Der klappige Knochenritter steuert sich durchschnittlich flott und ist mit seinen vielfältigen Teleporter- und Flammen-Specials nur für das Steuerkreuz geeignet. Unterlegene Krieger zerquetscht er gegen Kampffende mit Vorliebe mit seinem Steinschädel. Zwei mal 90°-Drehung nach vorn + QP.

### Tusk

Der mittelalterliche Barbar bewegt sich sehr träge durch die Arena und schlägt seine Feinde mit Schwerthieben in die Flucht. Seine 90°- und 180°-Specials eignen sich für das Steuerkreuz, seine Lieblingstodesart ist der göttliche Feuerregen samt Steinschlag. Zwei mal 90°-Drehung nach vorn + MP.

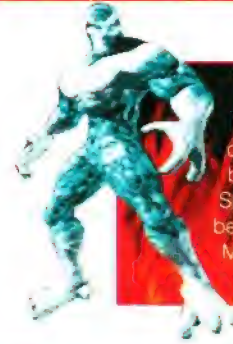


### TJ Combo

Ami-Boxer TJ Combo vermobelt seine Gegner mit flotten Faustkombinationen, ist mit den Füßen jedoch relativ ungeschickt. Mit seinen "Hold"-Specials ist er besonders für überlegte Zeitgenossen geeignet. Um Euren Feind mit der Uzzi zu durchlöchern, führt Ihr eine 180°-Drehung nach hinten aus und drückt FK für eine Sekunde.

### Fulgore

Metallkrieger Fulgore hält seine Feinde mit flotten Laser-Feuer unter Kontrolle, teilt wuchtige Schläge aus und steckt auch harte Combos locker weg. Dafür ist er langsam und nur für Schläger mit routiniertem Timing geeignet. Seine 90°- und 180°-Specials sind mit dem Analogpad nur schwer auszuführen. Nehmt das Steuerkreuz!



### Glacius

Das eiskalte Polarmonster kämpft zwar bedächtig, überrascht Euch jedoch mit Schmelzbeam und großer Reichweite. Mit seinen 90°-Specials ist er ziemlich leicht zu lernen und für beide Steuerarten geeignet. Mit seiner finalen Eishand ist der Sieg perfekt. Hinten, unten, hinten-unten + QK.

### Jago

Ninja Jago gilt als Allround-Krieger für Anfänger. Als mittelmäßig schneller und starker Schwertkämpfer ist er leicht zu handhaben. Einsteiger schaffen mit etwas Glück und stahlharten Daumen schon im ersten Kampf mächtige Combos. Besiegt den Feind mit dem Drachen: 180°-Drehung nach hinten, vorn + MP.



### Kim Wu

Die rothaarige Schönheit Kim wirbelt Euch ihren Nun-chaku um die Ohren und beeindruckt mit tosenden Tornado-Kicks. Ihre 90°- und 180°-Specials verwirren auf dem Analogpad, für das Steuerkreuz ist sie jedoch wie geschaffen. Achtet auf ihre Überraschungsangriffe mit der Vorwärtsrolle: Vorn, vorn (antippen).

### Maya

Der blonde Dolchengel steuert sich ziemlich flott und ist mit ihren "Hold"-Specials für Analogpad und Steuerkreuz geeignet. Mit ihren zischenden Klingen landet sie harte Treffer, ist jedoch leicht abzublocken. Ihr Ultracombo ist besonders einfach. Beendet Kampf und Combo mit: Vorn, hinten + FK.



### B. Orchid

Die linke Tonfa-Expertin kennen Prügelprofis bereits aus dem Vorgänger. Ihr Hochhaus-Hintergrund entzückt mit explosiven Tonnen und Hubschrauberverkehr. Orchid-Fans wählen das Steuerkreuz und über raschen den Feind mit gekonntem Flick-Flack und Tiger-Slide, die beide als Combo-Eröffnung aus großer Entfernung dienen.



### Sabrewulf

Der jaulende Werwolf ist zwar nicht besonders flink, kann jedoch mit Doppelclicks nach vorn oder hinten geschickt ausweichen. Sabrewulf spielt sich auch mit den Analogpad prächtig, benötigt jedoch exaktes Timing. Zum Kampfbende ruft er seine blutsaugenden Fledernäuse: QP zwei Sekunden gedrückt halten.







Wenn Ihr mit Karacho um die Kurve brettet, steigen Rauchwolken auf. "Ridge Racer"-mäßig Driften könnt Ihr bei "Cruis'n USA" aber nicht.

## Cruis'n USA



Nach jahrelanger Wartezeit könnt Ihr jetzt auch zuhause durch die Vereinigten

Staaten flitzen: In der verspäteten Automatenumsetzung "Cruis'n USA" entscheidet Ihr Euch zwischen vier Fahrzeugen ('63 Muscle Car, La Bomba, Devastator V1 und Italia P69), wählt Euren Rennmodus und brettet los. In die zehn Einzelrennen dürft Ihr allerdings erst einsteigen, wenn Ihr einmal den "Cruis'n"-Modus gewonnen habt: Hier absolviert Ihr 14 Rennen nacheinander quer durch's Land, wobei Ihr jeweils Erster werden müßt, um Euch für das nächste Gerase zu qualifizieren. Legt Euch deshalb unbedingt eine Controller-Pak-Speichereinheit zu, sonst müßt Ihr immer von vorne beginnen: Auf dem Modul befindet sich nämlich keine Batterie! Gesteuert wird mit dem Analog-Stick in der Mitte des N64-Pads, wobei Ihr die Sensitivität in mehreren Stufen

auf Eure Bedürfnisse anpaßt. Die Flitzer beäugt Ihr während der Wettbewerbe aus einer von drei Perspektiven: Während die zwei Von-Hinten-Ansichten zwar gut aussehen (Ihr werdet Zeuge, wie Euer Wagen schlenkert, hopst und weich von der Federung abgefangen wird), eignet sich die Ego-Perspektive am besten zum Spielen. Fahrt Ihr nur zum Spaß, dürft Ihr im Optionsmenü den Gegenverkehr und Konkurrenten ausschalten. Im Wettbewerb geht's allerdings härter zu: Der Verkehr zwingt Euch zu konsequentem Rechtsfahren, lediglich in haarigen Linkskurven riskiert Ihr einen Abkürzungsschlenker auf die linke Seite. Nehmt Ihr Kontakt mit anderen Fahrzeugen und Leitplanken auf, dreht sich Euer Flitzer unabhängig von der aktuellen Geschwindigkeit wie verrückt. Glücklicherweise nehmen die robusten Karren keinen Schaden und ihre Fahrt schnell wieder auf. Laßt Ihr Euch schließlich zum Abschluß auf dem Balkon des Weißen Hauses in Washing-



Einer der zahlreichen Crashes: Busse, Trucks und Buggies erschweren Euch das Fortkommen!



Links: Erster Platz! Mitte: Die abschließende Feier auf dem Weißen Haus. Rechts: In der Ego-Perspektive plagt Ihr Euch mit Fliegendreck und Vogelkot herum!



Der "Redwood Forest" fordert Euch mit zahlreichen S-Kurven und enger Straße gleich doppelt.



Der Split-Screen-Modus: Kürzerer Horizont und etwas ruckliger, trotzdem noch gut spielbar.

wird's ziemlich rucklig. In Verbindung mit steilen Auffahrten könnt Ihr dem hektischen Spielverlauf dann manchmal kaum mehr folgen. Das auch auf dem N64 auftauchende Problem der Pop-Ups wurde mit Nebel-Einblendungen zufriedenstellend gelöst. Dafür mangelt's an guter Akustik: Laue Country- und Pop-Sounds überdudeln das kümmerliche Motorengeräusch und tragen kaum zum zünftigen "Cruis'n"-Ambiente bei – nur im Wüsten-Level paßt der Soundtrack. Spielerisch ist der Titel wenig durchdacht: Haltet Ihr Euch streng ans Rechtsfahrgebot, überholen Euch die CPU-Fahrer in höheren Schwierigkeitsstufen auf der Gegenfahrbahn, schneidet Ihr ebenfalls die Kurven, rumpelt Ihr prompt in einen heranrasenden Schulbus. Das Fahrverhalten ist ebenfalls nicht der Weisheit letzter Schluß, da Ihr kaum driften könnt und Ihr Euch selbst bei kleinstem Blechkontakt mindestens einmal um die eigene Achse dreht. Einige Stunden ist "Cruis'n USA" spannend, Bestzeit-Jäger verbringen auch längere Zeit in den Staaten: Das Spiel deutet an, was im 64-Bit-Rennspielbereich möglich ist. *cb* Dynatex, Tel.: 0231/5575000

70%

SPIELSPASS

HERAUSGEGEBEN VON

Nintendo

SYSTEM

Nintendo 64

BRD-RELEASE

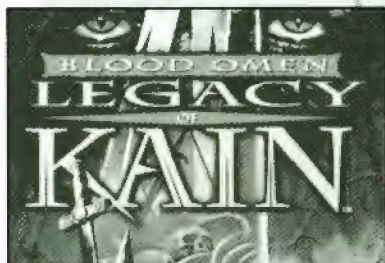
3. Quartal 1997

Amüsantes Herumgerase mit nervigen Slowdowns und häufigen Drehern: Eine passable Automatenumsetzung.





SOUL EDGE



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN



RAGE RACER

Beispiel 1: Sony Playstation  
+ Importumbau  
+ RGB-Kabel  
+ Soul Edge jp  
**DM 33.-**  
monatlich  
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation  
+ Memory Card  
+ 2tes Joypad  
+ Spiel für 99.90  
**DM 29.-**  
monatlich  
bei 24 Monaten

## ► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.  
Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

### PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US/JP-Import-CD's durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	119.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	79.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!!)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

A.I.V Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90

### PLAYSTATION

Rebel Assault II us	109.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Robotron X dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Edge jp	144.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*84.90
Star Gladiator dt	89.90
Star Gladiator us	*84.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

**ARJAY ONLINE**  
**GAMES**



### INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

<http://www.arjay-games.de>

### NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Mario 64 us, Schachterweiterung, RGB-Umbau, ColorBooster, Joypad, Spannungswandler & RGB-Scart-Kabel

### SUPER NES

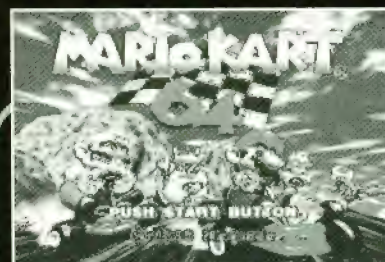
Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	114.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

### ALLGEMEINES

Preise mit einem \* sind Angebote und/oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den

# ARJAY GET YOUR GAMES

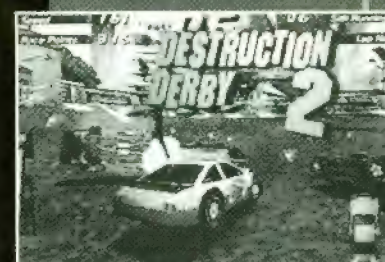
## 0221-121067



MARIO KART 64



MANX TT SUPER BIKE



DESTRUCTION DERBY 2

### PLAYSTATION

Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Command&Conquer dt	99.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
DF us	99.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hardcore 4x4 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Jam Extreme dt	89.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Project X2 dt	89.90
Rage Racer jp	149.90

### SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bug Too us	99.90
Command & Conquer pal	99.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt (Jan.)	89.90
Darkstalker dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Fighting Vipers dt	99.90
Impact Racing dt	89.90
John Madden 97	89.90
Manx TT dt (Ende Jan.)	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt (Jan.)	89.90
Sega Rally dt	109.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
Virtual On dt	89.90
World Wide Soccer dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

### VERSANDADRESSE

#### ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
Fax: 0221-12 56 76

### INTERNETADRESSE

<http://www.arjay-games.de>

### UNSER LADENLOKAL

**JUMP & RUN®**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei.

Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.





Der nächtliche Stadtkurs langweilt Euch mit schmucklosen Beton-Lärmschutzwänden. Wenigstens schleichen ein paar Busse und LKWs durch die Szenerie.

## Mario Kart 64



In der Weihnachtszeit erweist sich Nintendo Japan als großzügig: Für den bei N64-Modulen üblichen Preis von 9.800 Yen erhalten "Mario Kart 64"-Käufer auch einen zusätzlichen Controller. Im zweifarbigem grau-schwarzen Gehäuse soll Euch der Bonus-Stick zu Mehrspieler-Sessions ermuntern. Bis zu vier Kart-Fans rasen im Split-Screen-Modus um die Wette: Der Bildschirm wird in vier Rechtecke unterteilt, bei drei



Vierspieler-Schloßausflug: Ihr fuhrwerkt zwischen Backstein-Wänden herum. Luigi rechts unten irt planlos umher...

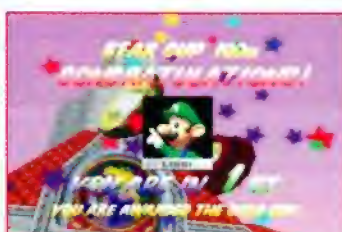
Spielern bleibt das untere rechte Feld frei. Die Teilnehmer unterscheiden sich vom Super-Nintendo-Original: Auf der N64-Fahrerliste haben sich Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, Yoshi, Donkey Kong Jr., Bowser und Wario eingeschrieben. Insgesamt gibt es vier Ligen: Jede besteht aus vier völlig unterschied-



Dreispieler-Canyon: Auf dem freien Bild-Viertel seht Ihr den Streckenplan mit Kart-Symbolen.



Daneben: Im Split-Screen-Grand-Prix schießt eine Schildkröte am anvisierten Ziel vorbei...



Die Präsentation ist mager ausgefallen. Von links nach rechts erkennt Ihr die Spieler-Wahl, die Sieger-Szene nach dem Liga-Gewinn, die Punkteabrechnung nach einem Rennen und das kurze Mini-Replay.



In vier Battle-Mode-Arenen geht's rund: Vorsicht vor Bananen und tieffliegenden Schildkröten!



Zwischenfall im Farmland: Neben Maulwürfen und grasenden Kühen gibt's auch hier wenig Gags.

ge Rennteilnehmer. Das Salz in der Suppe sind auch beim 64-Bit-Grand-Prix die Extras, die Euch vielfältige Tricks ermöglichen und oft noch in letzter Minute die Platzierung entscheidend verändern. Quer über die Straße sind transparente Schachteln mit Fragezeichen gelegt. Mit etwas Geschick fahrt Ihr durch einen dieser Extrapender und setzt damit das Roulette in Gang: Bei Stillstand nutzt Ihr geistesgegenwärtig das im Fenster gezeigte Extra: Mit den Pilzen, die einzeln oder als Dreierpack erhältlich sind, gebt Ihr ordentlich Gas und zieht an den Gegnern vorbei. Noch rasanter wird die Fahrt mit einem Stern, der nach Aktivierung zusätzlich andere Karts beiseite schubst. Per Blitz röstet Ihr sämtliche Fahrer im Feld, Schildkröten dienen Euch als Geschosse und sind in zwei Varianten erhältlich: Rote Exemplare





Zu dritt und zu viert könnt Ihr nur gegeneinander antreten. Schon im Zweispieler-Modus wirkt die Steuerung träger als im Solo-Grand-Prix.

bohren sich vorausfahrenden Karts automatisch in den Auspuff, grüne dagegen schießt Ihr mit sicherem Auge ins Ziel. Die Folge solcher Treffer sind verheerend: Die Kontrahenten wirbeln mit lautem Wehgeschrei durch die Luft und verlieren eine Menge Zeit. Mit von der Partie sind auch wieder die beliebten



Auf Donkey Kong's Dschungel-Abschnitt springt Ihr über den Fluß...

Bananen. Einzelnen und als ganze Staude erhältlich, legt Ihr unvorsichtigen Rasern eine gelbe Überraschung in den Weg und sorgt für schwungvolle Dreher. Das Paket hängt als Schweif an Eurem Gefährt, Ihr legt mit jedem Knopfdruck eine ab und könnt somit ganze Bananen-Sperrren anlegen. Vermeidet jedoch unbedingt die Schachteln mit dem kopfstehenden Fragezeichen, denn beim explosiven Kontakt segelt Ihr durch die Luft. Bei den thematisch abwechslungsreichen Rundkursen müßt Ihr auch mit gelegentlichen Abzweigungen (wie im Canyon-Gewirr) rechnen: Ihr bereist arktische Gefilde, umfährt Donkey Kong's Heimat-

dschungel und liefert Euch sprunghafte Duelle in Wario's Motocross-Arena. Doch auch wenn die Grafik meist recht flüssig zoomt, bemerken selbst auf's Fahren konzentrierte Spieler den akuten Mangel an grafischem Beiwerk: Nur selten läßt sich eine vorbeituckende Lok oder eine sich drehende Werbetafel blicken. Größere Flächen sind meist mit stets denselben Texturen mehr schlecht als recht zugekleistert. Sitzt mehr als ein Spieler vor dem N64, hat der erfahrene



... und kurvt an einem Schaufelrad-Damper vorbei. Auch hier könnt Ihr fast permanent Vollgas fahren.

Kart-Fan durch Kurs-Kennntnis klare Vorteile: Die Frame-Rate ist niedriger, und trotz akzeptabler Spielbarkeit reagieren die Flitzer deutlich träger als im übersichtlichen Solo-Modus. Spielerisch kann "Mario Kart 64" das hohe Niveau des Vorgängers nicht halten. Die neuen Kurse sind klar zu simpel strukturiert, die bahnbrechende Bodenphysik fehlt: Auf Eis fährt sich's fast genauso wie auf Asphalt oder Schlamm.



Auf dem transparenten Regenbogen-Kurs geht's in turbulenten Berg- und Talfahrten zur Sache.

Nach einem Crash oder Bananen-Zwischenfall benötigt Ihr unverhältnismäßig lange, um wieder Fahrt aufzunehmen. Durch die vereinfachte Steuerung wird das Gerase schon bald zum Glücksspiel: Mit den richtigen Extras pustet Ihr auch klar bessere Fahrer von der Siegerstraße. Drift-erfahrene SNES-Profis langweilt das Fehlen filigraner Steuertricks, während Anfänger schneller in's Spiel finden und das unkomplizierte Handling der Karts schätzen. Auch die Tatsache, daß Ihr von Anfang an bereits alle Strecken und drei Klassen anwählen dürft, trägt nicht zur Langzeitmotivation bei. Ärger auch bei Murks-Aktionen Eurerseits: Macht Ihr in den ersten Minuten des Rennens entscheidende Fehler, müßt Ihr erst alle Runden fertigfahren, bevor Ihr zum erneuten Versuch antretet: Die auf Tastendruck möglichen Neustarts des Vorgängers wurden schlicht vergessen. Schade, daß Nintendo die hochgesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen kann: "Mario Kart 64" ist ein spaßiges Simpel-Gerast, das vor allem im schlappen Mehrspieler-Modus nicht an die Qualitäten des Vorgängers heranreicht. Die technischen Schwächen trüben den Spaß genauso wie das unausgereifte Spieldesign: Viele Elemente des Vorgängers fielen unter den Tisch. *ch/th*

Muster von Flying Arts, Tel.: 0208/8232741

**SPIELSPASS 82%**

**MARIO KART 64**

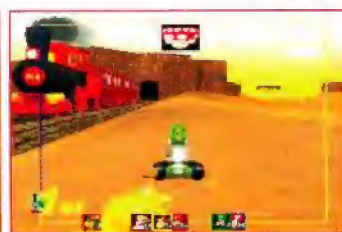
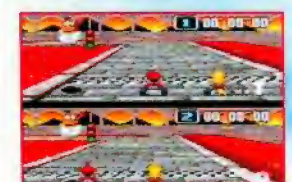
HERSTELLER: Nintendo  
SYSTEM: Nintendo 64  
BRD-RELEASE: 2. Quartal 1997

Gutes Cartoon-Rennspiel mit Vier-Spieler-Modus und Spar-Grafik. Im Vergleich zum SNES-Vorgänger enttäuschend.



**Der** berühmte Vorgänger "Super Mario Kart" (1992) begeisterte neben unzähligen liebevollen Details (jeder Kart-Fahrer zeichnete sich z.B. durch charakteristisches Motorengedröhne, Fahrverhalten sowie Extrawaffe aus) vor allem durch das bis ins kleinste Detail ausgetüftelte Zusammenspiel zwischen Go-Kart und befahrenem Untergrund: Die Schlagm-Fahrt geriet zur Rutschpartie, auf Eisflächen wurde waghalsiges Driften mit zeitraubendem Schlittern bestraft. Jede Bodenbeschaffenheit verlangte zudem seine eigene Slide-Technik: Ein Mario-Kart-Experte bewältigt sogar Haarnadel-Kurven (von denen es in

"MK 64" übrigens keine einzige gibt) mit souveränen Sprung- und Lenkmanövern. Auch der Zwei-Spieler-Modus (Bild) war dank Zusatzchip auf Modul eine technische Glanzleistung.



Schnappschüsse aus dem Grand-Prix (von links nach rechts): Das Startfeld klebt noch dicht beisammen. In der Dschungel-Höhle schlängelt Ihr Euch in einer Auffahrt nach oben, die Wüsten-Dampflok kreuzt den Weg zweifach. Auch ein städtischer Tunnel darf nicht fehlen.







Bei 3D-Rollenspielen mittlerweile Standard: Wenn Ihr zum Schlag ausholt, rauscht der Heldenarm über den Bildschirm, ein rotes Leuchten signalisiert Treffer.



Eure Geheimwaffe: Das Kristallschwert "Kollektor" wächst nach häufigem Kampfgebrauch zum Zweihänder heran.

## King's Field 2

**PS** Der japanische Hersteller Ascii setzt die zweite Episode des japanischen Metzger-Rollenspiels für den US-Markt um: Wie im Vorgänger stieft Ihr in "King's Field 2" durch eine dreidimensionale Echtzeitwelt, durchstöbert düstere Gewölbe und schlitzl Polygonmonstern den Shading-Wanst auf. Der Plot um ein verwunschenes Königreich fungiert lediglich als Stimmungsbeiwerk und wird in kurzen Intermezzos weitergesponnen: Wie in den anderen "King's Field"-Episoden wurden die Sequenzen nicht auf Großrechnern, sondern mit den Spielroutinen gerendert und anschließend als pixelige FMV-Files gespeichert. Im Vordergrund stehen wie gehabt das Monster-Metzeln und das Heldenkonto: Bevor sich Euer Elfen-Junker in die Burgruine seines verbliebenen Vaters traut, übt sich der frischgebackene Held in den örtlichen Jagdgründen: Zwischen Fachwerkbauten und Blockhütten kriechen aggressive 3D-Sträucher und Giftpilze über den Texture-Rasen. In den 3D-Gebäuden haben sich Dorfbewohner wie ein fiesches Elfenmädels verschanz:

Das Polygon-Spitzohr wieuert eifrig über eine Theke aus rustikalem 3D-Holz und rüstet Euch gegen klingende Münze mit dem obligatorischen Handwerkszeug aus. Neben Heilkräutern, Gegengiften und transparenten Polygon-Ampullen findet Ihr Rüstungsteile sowie funkelnde Klingen auf den Regalen. Anstatt wie üblich eine neue Vollrüstung zu erstellen, muß sich Euer Prinz seine Blech-Garderobe Stück für Stück zusammenstellen: Neben etlichen Brustpanzern findet Ihr unterschiedliche Armschienen, Beinelemente, Handschuhe und Helme - sogar an gepanzertes Schuhwerk haben die Designer gedacht. Allerdings hat der Luxus seinen Preis: Die Händlerwaren sind für Euren Jungspund unerschwinglich, die Monster in der Burg klopfen den Helden mit einem Schlag weich. Also verdingt Ihr Euch zunächst als Monsterjäger: Auftraggeber und Plot-Dialoge sind überflüssig, sogar Pflanzenbiester und Riesenspinnen haben Ihren Geldbeutel dabei und hinterlassen nach einer stilvollen Ausblendung Gold und Ausrüstungsgegenstände. Wo gemeines 3D-Getier und Glibber-Batzen den Abenteurer-Hausrat unterbringen, interessiert den Helden weniger - Hauptsache, die Kasse stimmt. Auch bei der anschließenden Verlies-Hatz überwiegt der Action-Einschlag. Puzzles und



Stockbetrunken und fern der Heimat: Die Schloß-Garnison hat den armen Kerl im Dungeon vergessen.



Einst der Prachtbau Eures königlichen Daddys, jetzt ein zugiges Monster-Domizil: Euer Prinz irrt durch die Hallen seiner Ahnen.

Dialoge sind in der "King's Field 2"-Unterwelt nur spärlich gesät. Statt dessen wird gesammelt, was das Zeug hält: Wer sich nicht alle paar Meter an einem übermächtigen Monster vorbeistiehlt oder eine pfiffige Angriffstaktik austüfelt, gesellt sich zu vermoderten Kadavern auf den Verlies-Fliesen. Der träge 3D-Trott Eures Helden provoziert zu keiner Zeit unfaire Situationen, die gemüthlichen Gegner-Bewegungen sind leicht nachvollziehbar und räumen auch Echtzeit-Neulingen eine Chance ein. Doch aller 3D-Konsequenz zum Trotz - zwischen eckigen Polygon-Fratzen, Geometrie-Geistern und drögem Dümpel-Sound kommen weder Fantasy-Stimmung noch Spannung auf. Nur geduldige Tüftler wagen sich in die solide Gruft und stöbern durch clever konstruierte Monster-Level. Plot-Liebhaber mit nervösem Daumen lassen ihre Dublonen stecken. *rh*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0241 5575000



Beinhart und knochenbleich: Bevor Ihr Euch an die hartnäckigen Skelette herantraut, müßt Ihr Morgenstern oder Streitkolben aus dem Rucksack kramen (oben).

64%

SPIELSPASS

Hersteller  
**Ascii**

System  
**Playstation**

BRD-RELEASE  
**Nicht geplant**

Umfangreiches Hack'n'Slay-Rollenspiel mit dürftig präsentem 3D-Terrain und unverwüthlichem Dungeon-Design.

AF 12





## Tecmo's Deception

**PS** Rollenspieler, die sich schon immer auf die Obermütz-Seite schlagen und übereifrigen Helden eins auf die Mütze geben wollten, verdingen sich in Tecmo's "Deception"-Festung als Verlies-Herr. Doch ehe Ihr Euer wurmstichiges 3D-Gemäuer ausbaut und die Echtzeit-Korridore mit üblen Kreaturen bevölkert, steht Euer Charakter noch auf der Sonnenseite des Heldendaseins: Als Prinz eines beschaulichen Fürstentums genießt Ihr Ausritte auf weitläufigen Bitmap-Wiesen und mit Eurer Gattin Fiana lauschige Abende am Kaminfeuer. Euer Bruder kocht indes vor Eifersucht, murkst kurzerhand den königlichen Daddy ab und schiebt Euch den Vätermord in die Stiefel. Noch vor wenigen Tagen jubelte Euch das Volk begeistert zu, jetzt begleitet Euch der Mob zum Richtblock und pfeffert die Ernte-Erträge auf's Texture-Pflaster. Die guten Götter haben sich gegen Euch verschworen, die satanische Hexe Astarte wittert einen Pakt mit dem gefallenen Prinzen: Bevor der Henker auch nur seine Axt wetzen kann, teleportiert Euch die dunkle Fee in die sagenumwobene Festung der Verdammten. Astartes Angebot scheint simpel, Euer Preis verheißt astronomische Mächte: Ihr laßt den derzeitigen Burgherren in seine eigenen Fallen stolpern und übernehmt an seiner Statt die Kontrolle über Satans Kräfte. Während sich Euer Charakter im magischen Kontrollzentrum verschanzt, neue Korridore anbaut und das Gemäuer mit Fallen spickt, marschiert ein reger Abenteuerer-Strom durch die Schloß-Pforten. Jeder gemeine



General Gilbert ist einer der mächtigsten Handlanger Eures Bruders: Kaum ins Schloß eingedrungen, wird der klobige Blechkamerad alle paar Schritte aufgespießt.



Euer Domizil und Planungsraum: Im Kontrollzentrum entwerft Ihr Strategien, hinter dem Spiegel liegt Euer Höllen-Altar.

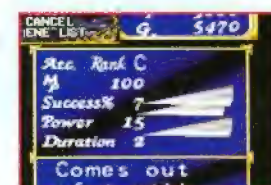
Schatzjäger fungiert nach fortgeschrittenem Spielstand nur noch als Freiwild für Eure Energiereserven. Hartgesottene Veteranen werden in erschöpfenden Plot-Sequenzen vorgestellt: Ein besorgtes Abenteuerer-Paar will das Kopfgeld für Euren Burgherren kassieren, um eine kostspielige Operation für ihr Töchterchen zu finanzieren, einer der ehemaligen Schloßbesitzer hetzt Euch magisches Ungeziefer auf den Hals und verspottet Euch mit großspurigem Gehabe. Erst wenn sich Euer Charakter aus seinem Domizil traut und aus der Ego-Perspektive durch die Schloß-Gänge spukt, vergeht dem Abenteuerer-Gesindel das

Lachen: Ihr lockt die waghalsigen Gesellen mit Fluchtmanövern oder Obermütz-Gelächter in Eure sorgsam installierten Gerätschaften. Latscht Euer Opfer an einer roten Markierung vorüber, hastet Ihr eilig außer Reichweite und laßt die Falle zuschnappen: Verpatzt der Rollenspielheld seinen Ausweich-Check, wird die Polygonfigur zermanscht, frittiert, durchlöchert oder von einem stählernen Barfuß in den Boden gerammt. Sogar der robuste Muskelprotz torkelt nun benommen durch den Flur oder sucht sein Heil in panischer Flucht. Bevor der geschwächte Kerl wieder zur Besinnung kommt, sperrt Ihr ihn mit der nächsten Fallen-Offensive in die Unterwelt: Ehe sich der Verbliehene versieht, wird er in einen Sarg verfrachtet und sein Leben gegen einen satanischen Mana- oder Finanzkredit eingetauscht. Besonders eklig: Ihr laßt den Kadaver in einer Gruft verrotten und bastelt aus Leichen Kreaturen wie Zombies oder Werwölfe zusammen. Trotz brisanter Thematik haben Tecmo ihr Strategie-Rollenspiel jugendfreundlich gehalten: Kein Tropfen Pixelblut fließt durch die flüssig scrollenden Korridore, Stimmengeheul und schummrige Beleuchtung verbreiten ausreichendes Schauer-Ambiente, ersparen Euch jedoch Geschmacklosigkeiten. Die Benutzerführung ist einsteigerfreundlicher als bei den Genre-Schergewichten. Für das Level-Design seid Ihr selber verantwortlich, lediglich eine grobe Kapitelabfolge mit stimmungsvollen Echtzeit-Intermezzos dirigiert Euch zum Finale. Eine handliche und ansprechende Genre-Mixtur, die das Warten auf Bullfrogs "Dungeon Keeper" verkürzt. *rb*

Erhältlich bei Dynatec, Dortmund, Tel: 0231 5575000



Der Käfig als Fang-Vorrichtung: Ihr verschachert die Opfer an Satan.



Die Dornen-Fallen werden an Wänden montiert und speien Abenteuerer auf.



Treffsicher: Eure Gegenspieler plumpsen durch Löcher im Boden-Parkett.



Aus den ACME-Werkstätten entleihen: Das 100-Tonnen-Gewicht.



Der Titanen-Fuß schnell aus der Decke und trampelt den Gegner platt.



Selbst ist der "Dungeon Master": Direkt nach der Kartenplanung ist Euer Bauprojekt fertiggestellt.



74%

Tecmo  
SYSTEM  
Playstation  
BRD-RELEASE  
Nicht geplant

Zugängliche Nippon-Auslegung der "Dungeon Keeper"-Idee: Als verbannter Anime-Prinz konstruiert Ihr eigene RPG-Verliese.





Und da zappelt der Ball im Netz: Der japanische Online-Reporter feiert das Tor mit einem brasilianischen Mega-„Gooooaaal“.

## Winning Eleven '97

**PS** Während Konami in Deutschland die Playstation-Fassung von „ISS Deluxe“ promotet, steht in Japan bereits die Fortsetzung von „Winning Eleven“ in den Software-Regalen – Europäer kennen den Titel als „Goalstorm“. Leider dürfen wieder nur zwei Personen mitdribbeln (gegeneinander oder in einem Team), dafür versorgt uns die J-League-Lizenz mit den 16 Original-Japano-Mannschaften. Gespielt wird im Liga-Modus oder als Hyper-Cup-Teilnehmer, Elfmeterschießen und Freundschaftsmatch inklusive. Die Polygon-Optik präsentiert sich gegenüber dem Vorgänger sichtbar verbessert und ist technisch wesentlich an-



Weitweg-Perspektive: Untere Portrait-Bildchen sowie die taktische Übersicht könnt Ihr jederzeit ausblenden.



Beim Freistoß wird eine Mauer gebildet: Der rote Pfeil gibt die Schuß- bzw. Flankenrichtung an.

genehmer realisiert als bei „FIFA Soccer '97“. Die Fernost-Kicker laufen in fünf verschiedene Stadien ein, spielen bei Tag und Nacht sowie bei trockener oder feuchter Witterung (alles im Vorfeld anwählbar). Das Spielgeschehen wird von einem japanischen Kommentatoren-Team begleitet, die übliche Stadion-Geräuschkulisse sorgt für einen soliden Klangteppich.

Leider erschließen sich dem westlichen Spieler nicht alle Feinheiten von „Winning Eleven '97“. Fast ausschließlich japanische Menüs und eine vielschichtige Steuerung legen den Vorschlag nahe, auf die PAL-Fassung zu warten, die sich wahrscheinlich auch spielerisch dezent vom Fernost-Original unterscheiden wird (u.a. Nationalteams statt J-League-Vereinen – wie schon bei „Goalstorm“). Unsere Spielspaß-Wertung



Nach einem bösen Foul greift der Schiedsrichter durch: Gleich zückt er die rote Karte für den Spieler Nummer 9.



Noch 'n Treffer: Auch aus der Hintertorkamera habt Ihr eine gute Übersicht. MANIAC bevorzugt jedoch die Seitansicht.

ist deshalb relativ unverbindlich und sagt „nur“ aus, daß wir es mit einer professionellen, gut spielbaren Fußballsimulation zu tun haben. Ob sie jedoch als perfekt verständliche und wahrscheinlich leicht überarbeitete Europa-Fassung so stark verbessert wird, daß sie spielerisch mit absoluten High-End-Kickereien wie dem hauseigenen „ISS Deluxe“ mithalten kann, bleibt offen. Raum für Verbesserungen gäb's reichlich: Multiplayer-Modus, flotterer Spielverlauf, alternative Spielmodi, Statistik-Add-ons. Fest steht allerdings, daß der zweite Teil optisch prima rüberkommt und das Original deutlich übertrifft. Eine Saturn-Umsetzung ist momentan nicht geplant. mg

Muster von Dynatex, Tel: 0231 5575000

**HERSTELLER**  
Konami

**SYSTEM**  
Playstation

**BRD - RELEASE**  
2. Quartal

**Grafisch aufwendige Fortsetzung des Polygon-Fußballs. Spielerisch ansprechend, jedoch zu wenige Optionen.**

**76%**



Bis auf ganz wenige Ausnahmen (u.a. im Bild ganz links) sind alle Menüs in Japanisch. Dies nervt zwar ein wenig, doch während des Spiels oder auch beim Elfmeterschießen (Bild Mitte rechts) gibt's wenig Probleme. Ganz rechts seht Ihr eine Zeitlupenszene in hoher Zoom-Stufe.



# FREAK'S SHOP

## MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER	49,95
BUGS BUNNY	79,95
Donald Duck Maui Mailard	79,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A. Boxing-Toughman C.	49,95
E.A. Hockey & John Madden	49,95
EARTH WORM JIM 2	69,95
FIFA SOCCER '96	69,95
FIFA SOCCER '97	109,95
J. MADDEN Football '97	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	49,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
MARSUPLAMI	49,95
MICRO MACHINES '96	49,95
NBA Action Basketball '96	49,95
NBA LIVE '97	99,95
NHL HOCKEY '96	69,95
NHL HOCKEY '97	99,95
OLYMPIC Summer Games	79,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95
PGA TOUR GOLF '96	69,95
PINOCCHIO	89,95
POCAHONTAS	89,95
PRIMAL RAGE	49,95
PROBOTECTOR	49,95
RISTAR	49,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SCHLUMPF, DIE	69,95
SHADOWRUN <US>	59,95
SHANGHAI '2 <US>	79,95
SKELETON KREW	49,95

## SONIC 3D

SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
SPIROU	69,95
STRIKER	49,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	69,95
TIM IN TIBET	79,95
TOTAL FOOTBALL	49,95
TOY STORY	79,95
VECTORMAN	59,95
VIRTUA FIGHTER 2	109,95
VIRTUA RACING	59,95
VR TROOPERS	59,95
WORMS	79,95
X-MEN 3 <US>	59,95

## SONDERANGEBOTE!

ADV. of MIGHTY MAX	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
COMIX ZONE	39,95
CUTTHROAT ISLAND	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
EARTH WORM JIM	39,95
EGGO THE DOLPHIN 2	39,95
EXQ SQUAD	39,95
GAUNTLET 4	39,95
JOHN MADDEN '96	29,95
JUDGE DREDD <A>	39,95
Jurassic Park 1	29,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
MEGA MAN 1-3	39,95
MEGA SWIV	39,95
MRI. NUTZ	29,95
NBA Jam T. E.	39,95
NFL QUARTERBACK	29,95
NFL Quarterback '96	39,95
PAGEMASTER	39,95
RANGER X	39,95
REVOLUTION X	39,95
RUGBY WORLD CUP '96	39,95
SLAM MASTERS	39,95
SPARKSTER	39,95
TOE JAM & EARL 2	39,95

## ZUBEHÖR:

MD 1 <uber RGB>	149,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL>	24,95
Antennenkabel MD 1	24,95
Joypad-Verlängerung	9,95
JOYSTICK	19,95
NETZTEIL MD 1 & 2	je 19,95

## MEGA-CD

BACK UP RAM	69,95
5 Games in One	39,95
CobraCommando & SolPeace	39,95
EGGO THE DOLPHIN	29,95
FORMULA 1 <US>	39,95
MEGA RACE <US>	59,95
MICROCOSM	29,95
NHL Hockey '94	19,95
POWERMONGER	19,95
REBEL ASSAULT <US>	59,95
WING COMMANDER <US>	59,95

## MEGA DRIVE 32X

Verschiedene Games ab 19,95

## SEGA GAME GEAR

CHESSMASTER	29,95
POWER DRIVE	39,95
RETURN OF THE JEDI	29,95
STRIDER RETURNS	9,95

## SEGA SATURN

3D LEMMINGS	79,95
Alien Trilogy dt. & A uncut	je 89,95
ALONE IN THE DARK 2	79,95
ATHLETE KINGS	89,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
Battle Arena Toshinden	69,95
BATMAN FOREVER	89,95
BATTLE MONSTER	69,95
BLAM! MACHINEHEAD	89,95
BLAZING DRAGONS	89,95
BREAKPOINT Tennis	89,95
BUBBLE BOBBLE	59,95
BUG	89,95

## COMMAND & CONQUER

Command & Conquer	79,95
CYBERIA	79,95
DARIUS GAIDEN	69,95
DARIUS 2	59,95
Daytona USA Champion E.	99,95
DESTRUCTION DERBY	79,95
DIGITAL Pinball 2 <P>	109,95
DISC WORLD	79,95
EARTH WORM JIM 2	79,95
EURO SOCCER '96	69,95
EXHUMED	89,95
FIGHTIN Vipers	89,95
Fist of the North Star <P>	79,95
GALAXY FIGHT	59,95
GEX	59,95
GHEN WAR	89,95
GOLDEN AXE - THE DUEL	69,95
GRAN CHASER <P>	99,95
GUARDIAN HEROES	79,95
GUN GRIFFON	79,95
HARDWARE 4x4	89,95
HIGHWAY 2000	89,95
IMPACT RACING	89,95
IN THE HUNT	89,95
IRON MAN - X...	89,95
IRON STORM US	109,95
IRON STORM 2 <P>	89,95
JEWELS OF ORACLE	89,95
JOHN MADDEN '97	89,95
KEO 2	69,95
MAGIC CARPET	69,95
MIGHTY HITS	69,95
MYST	89,95
NBA Action Basketball	69,95
NEED FOR SPEED	69,95
NFL Quarterback Club '96	79,95
NHL Hockey	89,95
NIGHT WARRIORS	89,95
NIGHTS	99,95
NIGHTS & Analog-Pad	129,95
Off World Interceptor	69,95
OLYMPIC SOCCER	79,95
PANZER DRAGON 2	89,95
PARODIUS DELUXE	59,95
PGA Tour Golf '97	89,95
PRIMAL RAGE	89,95
PRO PINBALL	79,95
PTO 2 <US>	99,95
PUZZLE BOBBLE 2	69,95
RACE DRIVIN <P>	39,95
RAYMAN	79,95
REVOLUTION X	59,95
RISE 2	89,95
ROAD RASH	79,95
ROBOT	79,95
SEA BASS FISHING	89,95
SHELL SHOCK	89,95
SHINING WISDOM	79,95
SHOCKWAVE ASSAULT	59,95
SIM CITY 2000	79,95
SKELETON WARRIORS	79,95
SPACE HULK	79,95
STARFIGHTER 3000	89,95
STORY OF THOR 2	79,95
STREETFIGHTER ALPHA	79,95
Streetfighter Alpha 2	89,95
Streetfighter Zero 2 <P>	99,95
Thunderforce Gold 2 <P>	109,95
THUNDERHAWK 2	89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
TILT	79,95
TOMB RAIDER	99,95
Toshinden Remix	69,95
TRUE PINBALL	79,95
ULTIMATE 3 <A>	79,95
VALORA VALLEY GOLF	89,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUA COP & GUN	119,95
VIRTUA COP 2	89,95
VIRTUA COP 2 & GUN	129,95
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,95
VIRTUA RACING	69,95
VIRTUAL GOLF	89,95
VIRTUAL ON	89,95
VIRTUAL OPEN TENNIS	79,95



Virtua Cop 2 & Gun 129,95

WING ARMS	79,95
WIPE OUT	79,95
WORLD CUP GOLF	59,95
World Series Baseball 2	89,95
WORLDWIDE SOCCER '97	99,95
WORMS	79,95
WRESTLEMANIA ARCADE	59,95
WWF - In your House <12>	89,95
X-MEN	89,95

## SONDERANGEBOTE:

BATTLE MONSTER <P>	39,95
BLAZING TORNADO <P>	39,95
Clockwork Knight 1&2	je 49,95
DAYTONA U.S.A.	49,95
DEFEON 5	59,95
FIFA SOCCER	59,95
GALACTIC ATTACK	49,95
GALE RACER <P>	39,95
HLOCTANE	39,95
Johnny Bazookatone	69,95
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
Outlaws of the Lost Day <P>	39,95
PANZER DRAGON	49,95
PEBBLE BEACH GOLF	49,95
SEGA RALLY	59,95
SHINOBI X	49,95
SLAMN JAM	59,95
STREETFIGHTER - MOVIE	49,95
STRIKER '96	59,95
THEME PARK	49,95
TITAN WARS	49,95
VICTORY BOXING	59,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	39,95
VIRTUAL HYDLIDE	49,95

## HARDWARE:

SATURN	379,95
SATURN & COMMAND & CONQUER	449,95
SATURN & Daytona USA	419,95
SATURN & Fightin Vipers	459,95
SATURN & NIGHTS & Pad	499,95
SATURN & PanzerDragon	419,95
SATURN & Race Drivin <P>	439,95
& Adapter	439,95
SATURN & Sega Rally	439,95
SATURN & Tomb Raider	459,95
SATURN & Virtua Fighter 2	459,95
Act. Replay / Game Buster	89,95
ADAPTER	39,95
ANTENNENKABEL	39,95
BACK UP MEMORY	79,95
JOYPAD <versch.>	je 39,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYPAD-Verlängerung	19,95
Lenkrad - Arcade Racer	109,95
MOUSE	69,95
PHOTO CD	49,95
RGB KABEL	29,95
Virtua Cop - 2, Gun	79,95
VIRTUA STICK	89,95

## GAMEBOY

ADVENTURE ISLAND 2	29,95
ALLWAY	29,95
ANIMANIACS	49,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
Battle Arena Toshinden	49,95
DONKEY KONG LAND	39,95
DR. MARIO	39,95
Kirby & Dreamland	39,95
Mickey Mouse Zauberstabe	49,95
NBA All Star Challenge 1 & 2	je 29,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3	je 39,95
T & Arcade & Jrdg. Day	je 29,95
TETRIS	39,95
TRACK & FIELD	49,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95

## SUPER NINTENDO

## ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter	29,95
6 BUTTON PAD	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	19,95
ANTENNEN-SCHALTER	2,95
JOYPAD-VERLÄNGERUNG	9,95
NETZTEIL	19,95
SCART / RGB KABEL	19,95

## NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,95
Mario 64 & Pilotwings 64	299,95
Spannungs-wandler	19,95
Stick "Asci"	99,95

## SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION	59,95
AERO THE ACROBAT 2 <A>	49,95
ASTERIX	69,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIDMETAL <A>	59,95
BOOGERMAN	69,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
CIVILIZATION <US>	129,95
Donald Duck Maui Mailard	119,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95

## Donkey Kong Country 2

emil deutscher Anleitung	99,95
Donkey Kong Country 3	129,95
EARTH WORM JIM 2	79,95
Eye of the Beholder <US>	59,95
FIFA SOCCER '96	89,95

## FIFA SOCCER '97

ILLUSION OF TIME	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
JOE & MAC 3	59,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US>	69,95
LUFIA 2 <12>	109,95
MICKEY & MINNI Circus M	79,95
Micro Machines 2 <A>	79,95
NBA - GIVE 'N 'GO	89,95
NHL HOCKEY '95 <A>	59,95
NHL HOCKEY '96	89,95
NHL HOCKEY '97	119,95
PAC MAN 2	89,95
PGA Tour Golf '96	89,95
PGA TOUR GOLF '97	119,95
PINOCCHIO	89,95
PRIMAL RAGE	59,95

## PUZZLE BOBBLE

SAMURAI SHODOWN <US>	89,95
SCHLUMPF, DIE 2	119,95
SECRET OF EVERMORE	109,95
SECRET OF MANA	109,95
SPIROU	89,95
STAR TREK N.G. <auständliche deutsche Anleitung>	69,95
Star Trek Starfleet A <A>	79,95
S. MARIO ALL STAR	64,95
SUPER MARIO KART	64,95
S. MARIO WORLD 2	99,95
S. STREETFIGHTER 2 <P>	89,95
S. Streetfighter Alpha 2	129,95

## TERANIGMA

TETRIS & DR. MARIO	69,95
TETRIS ATTACK	89,95
TIM IN TIBET <A>	79,95
TOY STORY	79,95
WATERWORLD	79,95
WEAPON LORD <A>	79,95
WILD SNAKE <US>	69,95
WORLDMASTER GOLF	59,95
WORMS	119,95
Wrestlemania Arcade	69,95
WWF RAW Video	9,95
WWF Raw & Video	59,95
ZELDA CLASSIC	69,95

## SONDERANGEBOTE!

ACTRAISER 2	49,95
ALIEN 3	49,95
BATMAN FOREVER	49,95
Big Hurt Baseball	39,95
CLAYFIGHTER <A>	39,95
CUTTHROAT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
Ghoul Patrol - Zombie 2	39,95
Hebereke Poppon 1 & 2	je 39,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
PAGEMASTER	39,95
PUTTY SQUAD <A>	49,95
REVOLUTION X	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SHAO FU	39,95
SONIC BLASTMAN <A>	39,95
SPAWN	49,95
SUPER PUNCH OUT	49,95
Terminator 2-Judgment Day	49,95
TURBO TOONS	49,95
UNIRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95
VORTEX	39,95
Zero the Kamikaze Sori <a>	49,95

## PlayStation

## PSX & Tragetasche & Memory Card

5 Spieler Adapter	59,95
Action Regl. Game Buster	79,95
<b>GUN &lt;Pistole&gt;</b>	<b>79,95</b>
JOYPAD	29,95
JOYPAD "Asci"	59,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYSTICK "Analog"	109,95
LENKRAD "Mad Catz"	129,95
LINK KABEL	39,95
MEMORY CARD	49,95
MEMORY CARD <8 MB>	89,95
MOUSE	49,95
neGeon <Analog-Pad>	79,95
PSX stabile Tragetasche	19,95
<b>PSX stabile Tragetasche &amp;</b>	
<b>Memory Card &amp; Org. Pad</b>	<b>89,95</b>
RGB KABEL	29,95
STICK "Asci"	99,95





Wer keine Kondition hat, der landet irgendwann erschöpft am Boden (wie das Mädel rechts oben).

## V-Tennis 2

**PS** Genau ein Jahr nach dem Erstling (siehe Test in MAN!AC 2/96) schiebt Tonkin House die sichtlich verbesserte Fortsetzung nach: "V-Tennis 2" spielt sich trotz der Polygon-typischen Probleme ganz gut. Die Animationen der 20 männlichen und weiblichen Cracks sehen aus jedem der etwa zehn Blickwinkel ordentlich aus, dafür leidet die Steuerung gerade bei feinfühligem Korrekturmanövern unter der oben erwähnten Polygon-Trägheit. Immerhin dürfen jetzt via Multitap vier Personen mitmachen und sich sogar einen ganz persönlichen Matchwinner basteln. Leider ist die Menüführung teils in Japanisch, so daß Ihr gerade bei den Parameter-Einstellungen Eures neuen Tennisspielers ein bißchen rumprobieren müßt. Neben dem "Exhibition"-Modus erwartet Euch der "World Circuit". Acht



Vor malerischen Kulissen stöhnen die Frauen um die Wette: Jeder Schlag wird von einem Stoßseufzer begleitet.



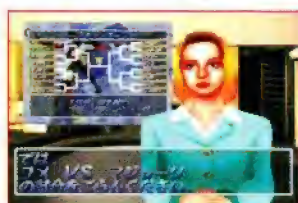
Die Optik ist insgesamt ganz adrett: Sowohl die Animationen der Tennis-Cracks, als auch das Menü-Drumherum gibt wenig Anlaß zur Kritik.



Der gewohnte TV-Blickwinkel: In dieser Perspektive spielt sich's am besten.

verschiedene Veranstaltungsorte und fünf Bodenbeläge sorgen für Abwechslung, die Steuerung unterstützt die üblichen realitätsnahen Aktionen. Interessant ist, daß der Zeitraum zwischen Knopfdruck und "Schläger trifft Ball" extrem kurz ist: Die übliche Verzögerung bei der Ausholbewegung existiert nicht – das ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber durchaus realistisch. Alles in allem eine gute Tennissimulation. mg

Muster von Dynatex. Tel. 0231/5575000



Mächtige Bosse erheben sich aus den Containerschiffen: Mit Dauerfeuer und Bombeneinsatz knackt Ihr das Monstrum!



Havarien im Hafenbecken: Den Flottenverband vernichtet Ihr noch in den Docks!

## Strikers 1945

**PS** Einige Monate nach der Saturn-Version (Test in MAN!AC 9/96) trudelt auch die Playstation-Version des vertikalen Arcade-Ballerspiels "Strikers 1945" in. Wahlweise im originalen Hochkant-Format oder in einem von zwei normalen Modi (mit seitlichen Rändern) steuert Ihr die Flugzeuge einer Eliteeinheit quer durch schwerbewachtes gegnerisches Terrain. Mit dem "Messerschmitt Bf 109"-Jäger, der "Spitfire" oder einem anderen der sechs zur Verfügung stehenden Maschinen greift Ihr in jedem der acht Abschnitte Kriegsgüter aller Art an – vom Panzer bis zur fliegenden Festung. Mit Lenkraketen und Bomben vernichtet Ihr in Windeseile ganze Bataillone. Leider sind die Levels extrem kurz, trotzdem macht die gelungene Konvertierung halbwegs Spaß: Vor allem Arcade-Fans und Highscore-Jäger riskieren einen Blick auf das Inferno. cb

Muster von Dynatex. Tel. 0231/5575000







LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

TEL.: 0521-124207

LADEN &amp; VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

# DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

## PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
AGILE WARRIOR	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
CYBERIA	25,00	49,90
DESCENT	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISCWORLD	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
FIFA SOCCER	20,00	39,90
GALAXY FIGHT	20,00	39,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	39,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	39,90
NAMCO NR.1	25,00	49,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NFL GAMEDAY	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
OLYMPIC SOCCER	25,00	49,90
PETE SAMPRAS TENNIS	40,00	69,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
RESIDENT EVIL	30,00	59,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

## PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
A-TRAIN	89,90
BAPHOMET'S FLUCH	89,90
BEDLAM	89,90
BLAST CHAMBER	89,90
COMMAND & CONQUER	99,90
DESTROYER 2	99,90
DISRUPTOR	89,90
HARDCORE 4X4	89,90
INTERNATIONAL SOCCER	99,90
LEGACY OF KAIN	99,90
LOST VIKING 2	99,90
NAMCO NR.3	89,90
NBA LIVE'97	99,90
ONSIDESOCER	89,90
PANDEMONIUM	89,90
PGA'97	99,90
RELOADED	99,90
SMASH COURT TENNIS	89,90
TEMPEST X	89,90
TOMB RAIDER	99,90
WARHAMMER	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	89,90
X-COM 2	99,90

## PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	69,90
JUSTIFIER	89,90
MAD CATZ LENKRAU	149,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

## SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
BATMAN FOREVER	20,00	44,90
BRAINLORD	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
FAT FURY	15,00	34,90
FIFA'96	30,00	59,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	30,00	59,90
JURASSIC PARK	15,00	34,90
LAGON	30,00	59,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIOKART	20,00	44,90
MARIO WORLD	5,00	19,90
MEGAMAN X	15,00	34,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
WWF RAW	15,00	34,90

## SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
ACTUA GOLF	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	89,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	99,90
CRUSADER N.REMORSE	89,90
DARK SAVIOR	99,90
DIE HARD	99,90
FIFA'97	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
MR.BONES	99,90
NBA LIVE'97	99,90
PROJECT OVERKILL	99,90
SCORCHER	89,90
STREETRACER	89,90
TEMPEST 2000	89,90
VIRTUA COP 2	99,90
VIRTUA ON	99,90
WHIZZ	99,90
X-2 PROJECT X	99,90

## SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	99,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

## SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	40,00	69,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISCWORLD	30,00	59,90
EURO'96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA'96	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
SHINOBIX	15,00	29,90
STORY OF THOR 2	40,00	69,90
THE HORDE	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
WIPEOUT	20,00	39,90
X-MEN	25,00	49,90

# VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

## 0541 - 66016 & 66017

### MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	10,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BUBSY 2	10,00	29,90
COOL SPOT	5,00	14,90
DAVIS CUP TENNIS	5,00	14,90
HARDBALL III	5,00	14,90
LION KING	25,00	49,90
NHL'96	20,00	44,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

## REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

### NINTENDO ULTRA 64

	DT.	MÄRZ'97
NINTENDO 64	US.	699,90
CRUIS 'N USA	US.	159,90
MARIOKART 64	US.	169,90
PILOTWINGS 64	US.	189,90
SUPER MARIO 64	US.	189,90
SHADOWS OF EMP.	US.	179,90
WAVE RACE 64	US.	179,90

### SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	80,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
MULTI MEGA	75,00	129,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

### SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA DT.	119,90
PGA'97	109,90
PRINCE OF PERSIA 2	109,90
SIM CITY 2000	119,90
STREETFIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

### NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	160,00	239,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

## WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

### WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKauft. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHREN EINEN V-SHECK (ABZÜGL. 2-DM BEARBEITUNGSGEHÖR).

### BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

### SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEDRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

### ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR  
SA. 10.00 BIS 14.00 UHR  
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR  
PORTO (INLAND): 6,00DM POST-NACHNAHME: 6,00DM  
PORTO (AUSLAND VORKASSE!): 15,00DM

### PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN  
Sspiele ohne Wechsel-Tricks!



## 125,- DM



OHNE SPIEL 399,90 DM

### PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT US	39,90
POK'TALKER US	39,90
P.O.E.D US	39,90
RESIDENT EVIL US	39,90
SLAM'N JAM 96 US	39,90
TETRIS PLUS US	39,90
THEME PARK US	39,90
TIME COMMANDO US	39,90

### SEGA SATURN

BUST-A-M 2 US	39,90
CONGO US	39,90
CRITICOM US	39,90
DECATHLETE	39,90
MYST US	39,90
ROAD RASH US	39,90
SIM CITY US	39,90
WING ARMS US	39,90



75,- DM SOFORT SPAREN!  
MIT UMBAU  
& RGB KABEL 479,90 DM

Vorname: Unser Angebot ist festbindend. Liefermöglichkeit, Datum sowie Zustellvermerk müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung. Bei unrichtiger Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren bekräftigen wir die uns einbringenden Lieferkosten zusätzlich mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsverhältnis. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilentfernungen. Wird bei der Bestellung nicht gegenseitig angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise komplette oder Teilentfernungen durchzuführen. Retentionsrecht. Umtausch ist nur bei falscher Lieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Bestellungen auf dem Transportweg sind ungeachtet der Priorität zu bestimmten zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung. Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei mangelbehafteten und gebrauchten Waren gewährt die Metropolis GmbH keine Garantie. Änderungen werden die gelieferten Produkte beim Ankauf. Nach der Metropolis GmbH stets gestellt um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefüllter oder ausgetauschter Aufdruck von Mikrochip ist von der Metropolis GmbH nicht gestattet.





Die Startgerade aller vier "Rage Racer"-Kurse: Wenige Meilen hinter dem Triumphbogen beginnt ein gefährlicher Gebirgskurs.

## Rage Racer

**PS** Hektik in der Redaktion: Namco's neueste "Ridge Racer"-Variante ist eingetrudelt. Mit Wut ("Rage") hat die Drift-Orgie übrigens nichts zu tun, vielmehr handelt es sich um eine dezentere Abwandlung des Automatennamens "Rave Racer", der Pate für die Sony-CD stand. Nach einem dynamischen FMV-Intro in edlem Stil findet Ihr Euch ohne das übliche Ladespiel im Hauptmenü. Oberflächlich hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern "Ridge Racer" und "Ridge Racer Revolution" wenig geändert: Ihr tretet nur auf einer Strecke an, die je nach gewähltem Kurs drei unterschiedliche Teilabschnitte freigibt, während die anderen Abzweigungen mit Bauzäunen abgesperrt werden. Doch dieses Mal ist noch ein vierter Simplex-Abschnitt mit dabei: Im "Extreme Oval", einem schmucklosen "NASCAR"-Steilwandmotodrom, müßt Ihr Euch in



Extrem branter Ausflug für geplagte Städter: Binnen zwei Minuten passiert Ihr Gebirge, Strand und Wälder.



Hier entwerft Ihr Euer individuelles Teamlogo. Zur Variation sind 20 vorgegebene Muster gespeichert.

nervenaufreibenden High-Speed-Schlachten gegen die Zentrifugalkräfte behaupten. Zu den Kursen: Diesmal hat man sich Mühe gegeben, die farbenfrohe



Cooler Drifts durch enge Felstäler: Behaltet einen kühlen Kopf und fangt das Fahrzeug rechtzeitig ab!

Optik der Vorgänger durch realistische Farbgebung den gängigen Automaten-Rennern anzupassen. Meist rast Ihr in größtenteils grau gehaltenen Stadtteilen und Felsmassiven herum, deren Eindruck immens von der Farb-Diät profitiert. Zum zweiten haben sich die Designer sowohl bei der Konstruktion



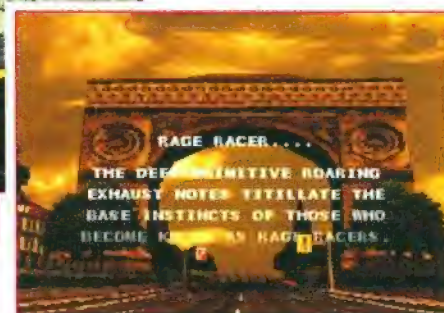
Die Streckenanwahl besticht durch ihr edles Design. Steht Ihr auf dem Treppchen, markiert das "RR"-Emblem den Kurs.



Strandausflug: Mediterranes Flair umweht die Promenade, Ihr dagegen schnappt Euch den blauen Gegner.

als auch bei der Länge der Abschnitte endlich einmal deutlich gesteigert: Zwischen eineinhalb und zwei Minuten benötigen auch versierte Raser mindestens für eine Runde. Und jede der Strecken hat es in sich: Während Ihr Euch mit heulendem Motor steile Gebirgs-Hänge hinaufquält, rauschen monumentale Gebirgswasserfälle, antike griechische Ruinen zieren lange Geraden, haarsträubend abschüssige Talfahrten und anfangs verwirrende Kurvenkombinationen lassen die Vorgänger-Strecken in jeder Hinsicht hinter sich.

Doch auch spielerisch müßt Ihr jetzt die Steigungen nutzen: Verliert Ihr durch einen mißglückten Drift vor dem Berg Ge-



Geschäft: Nach der fünften Klasse dürft Ihr im "Extra GP" in fünf Zusatz-Ligen alle Strecken rückwärts befahren.

schwindigkeit, fährt Ihr etliche Meter im Schneckentempo, bevor der Motor am Scheitelpunkt wieder durchzieht. Auch der Namco-typische rasante Wechsel der



Einkaufsvergnügen auch noch nach 20 Uhr: Einige Flitzer sind nur mit manueller Schaltung lieferbar.

SONY DIMENSION





Nach der Brücke am Horizont nehmt Ihr Kurs auf ein Wäldchen, aus dem Ihr auf die Zielgerade zusteuert.

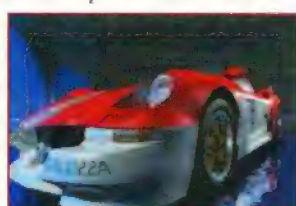
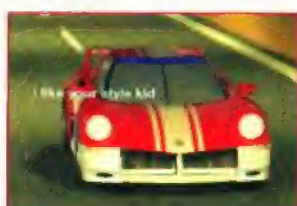
Sichtverhältnisse ist wieder mit von der Partie: Fahrt Ihr bei hellem Tageslicht los, kann schon eine Minute später stockdunkle Nacht die Orientierung erschweren.

Fünf Rennklassen erwarten Euch, bei Erfolg spielt Ihr in der "Extra"-Liga noch einmal alle Klassen in umgekehrter Fahrtrichtung. Je nach Platzierung in einem Rennen erhaltet Ihr ein Gold-, Silber- oder Bronzesymbol. Habt Ihr alle Wettbewerbe einer Klasse mit einem Symbol beendet, kassiert Ihr neben den üblichen Preisgeldern einen "Class-Up"-Bonus und startet eine Etage höher. Euer sauer erworbenes Geld legt Ihr für Autos (in neuen Klassen gibt's mehr Auswahl) oder leistungsförderndes Tuning an. In einem simplen Malkasten dürft Ihr Team-Namen ändern, Logos variieren oder neu zeichnen und die Farben Eures

Flitzers einstellen. Auch das Fahrverhalten paßt Ihr Euren Vorlieben an: Ihr zieht fünf verschiedene Reifentypen auf, die sich in den Kategorien "Grip", also Bodenhaftung, und "Drift" unterscheiden.

Das Schlittern der Wagen läßt sich ähnlich wie beim "Ridge Racer"-Original bewerkstelligen: Geht kurz

vom Gas und beschleunigt wieder, um Haarnadelkurven quietschend zu umschiffen. Seid Ihr zu unpräzise, schlittert der Wagen ohne Kontrollmöglichkeiten: Ihr laßt alle Steuerbemühungen sein und beschleunigt erst wieder, wenn der Flitzer in Fahrtrichtung steht. Bei kleineren Fahrfehlern dagegen könnt Ihr durch Gegenlenken das Auto ohne großen Geschwindigkeitsverlust noch auspendeln. Im "Time Attack"-Modus übt Ihr alleine das Kurvenverhalten, Eure Fortschritte und gesammelte Gold- und Silberpokale speichert Ihr auf Karte. Natürlich wird auch das analoge NeGeon unterstützt, ein Link-Modus (aus politischen Grün-



Stilvolles Intro in guter Qualität: "Rage Racer" besticht auch durch seine makellose Präsentation.



Nur anfangs rümpft Ihr über den schmucklosen Extrakurs die Nase: Für die erstaunlich spannenden Sechs-Runden-Steilwandjagden benötigt Ihr extrem schnelle Wagen.



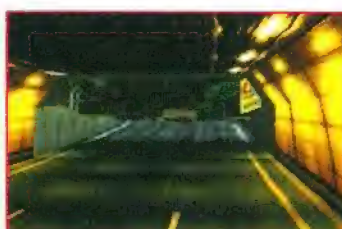
An griechischen Ruinen vorbei. Viele Kurven nehmt Ihr ohne Drifts: Geht vom Gas und beschleunigt auf der Geraden!

den) dagegen nicht mehr realisiert. Perspektiven gibt's nur zwei: Entweder Ihr fahrt in der Ego-Perspektive, oder Ihr verfolgt die Drifts Eures Fahrzeugs von hinten.

Grafisch stellt der Titel seine Vorläufer in den Schatten und wirft bei uns MANIACS die Frage nach dem technischen Maximum der Playstation auf: Unglaublich flüssig rast Ihr durch aufwendige Kurse, von Pop-Ups keine Spur, lediglich die schon von den Vorgängern zur Genüge bekannten Grafikblitzer sind wieder zahlreich zu erkennen. Verzerrungen konnten wir nur in kleinen Details entdecken, Polygonausblendungen auf dem Asphalt sind ebenfalls selten. Kauf- und Tuningoptionen motivieren lange, die Rennen werden zu harten Positionengefechten mit aggressiven CPU-Drängern: Jeder Speed-Fan und Liebhaber schneller Rasereien sollte sich "Rage Racer" ohne Bedenken zulegen. *cb*  
Japan-Muster von Dynatex.  
Tel. 0231 5575000.



**Nobles** Design hatte bei "Rage Racer" Priorität: Von der goldenen Schrift im CD-Booklet über stilvolle FMVs bei Intro und Klassen-Aufstieg bis zu den futuristisch design-ten Menüs. Statt des anfeuernden Sprechers schickt Euch jetzt eine weibliche Stimme in's Rennen: Die Präsentation ist rundherum gelungen. Das bekannte Namco-Startmäd-chen zieht sich jetzt zwischen den Rennen um [sie trägt neben verschiedenen Minis auch zerfledderte Jeans-Reste]. Übrigens: Die Ladezeit einer Strecke beträgt etwa fünf Sekunden.



Nach den nervenaufreibenden Rennen entspannt Ihr Euch wie gehabt bei den bekannt guten Replays der "Ridge Racer"-Serie. Ihr verfolgt Eure glorreiche Leistung aus verschiedenen stationären und beweglichen Kameras.





Belämmerte Treffer-Mimik: Auch wenn die Woolies langsam zielen – Bubsy ist noch lahm und hüpf mitten in die Schußsalve.

## Bubsy is 3D

**PS** Nach zwei 16-Bit-Anläufen schickt Accolade den frechen Kater "Bubsy" in sein erstes Playstation-Jump'n'Run: Das neue Schlagwort ist 3D, also stolcht statt einem Bitmap-Bobcat eine Polygon-Katze durch die Hüpfspiel-Szenerie. Die dreidimensionale Kulisse wurde besonders gewagt konstruiert: Statt einem gradlinigen "Crash Bandicoot"-Kurs oder Kameraschwenks à la "Pandemonium" hat Accolade zwecks uneingeschränkter Bewegungsfreiheit eine 360°-Landschaft zusammengebastelt. Verschachtelte Felsblöcke und haltlos über's 3D-Firmament trudelnde Polygonblöcke sollen Euch die außerirdische Heimat der "Woolie"-Gegner vorgaukeln. Allerdings können weder die possierlichen Echtzeit-Gegner noch extraterrestrische Sphärenklänge über die karge Präsentation der Hüpf-Welt hinwegtäuschen. Die wenigen Texturen erspäht nur das geschulte Spielerauge, bis auf ein paar einsame Woolies und vereinzelte Palmen-Haine zieren weder Flora noch Fauna den kahlen Himmelskörper. Statt dessen hat man den Stern großzügig mit Schachbrettfeldern und anderen Karomustern zugekleistert – Veteranen haben auf ihren 16-Bit-Heimcomputern in Titeln wie "Drakken" oder "Starglider 2" bereits abwechslungsreichere 3D-Welten genossen. Wer nun auf eine saubere Architektur hofft, wird



Bubsy in der Zweispieler-Arena: Ihr sammelt nacheinander Bonus-Schmankerl und vergleicht Eure Punktestände.



Design-Patzer: Sobald Ihr dem Schuß ausweicht, schwenkt die Kamera – der Obermütz rückt aus Eurem Blickwinkel.

ebenfalls enttäuscht: Kaum den instabilen Heimatplaneten der Woolies erforscht, haben wir einen Asyl-Antrag für die Ex-Invasoren gestellt. Bubsys 32-Bit-Rückkehr wurde konsequent verhunzt: Zur peinlichen Spielwelt gesellen sich dämliche Gegner, fantasieloses Plattformgehopse sowie das verpixelte Intro, das je ein Terraner zu Gesicht bekam. Bubsy selber dreht sich steif um die eigene Achse, trottet mit drei Animationsphasen zum nächsten Wendepunkt und versteckt sich dreist hinter einer Schweben-Plattform – manuelle Kameraschwenks, um Euren Helden wieder ins Blickfeld zu rücken, gibt's nicht. Manöver wie Seitwärts-Hopser oder der obligatorische "Bubsy"-Gleitflug wurden eher aus Vollständigkeitsgründen belegt – zum Einsatz kommen die Talente kaum. Der Gipfel der Dreistigkeit: Das Bitmap-Firmament hat man auf ein paar Wölkchen und Verläufe beschränkt. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231 5575000

**39%**



**HERSTELLER**  
Accolade

**SYSTEM**  
Playstation

**BRD.-RELEASE**  
unbekannt

**Accolades glückloser Jump'n'Run-Bobcat im 3D-All: Hohle 360-Grad-Hopserie mit peinlicher Spar-Optik.**



Die Tracht Prügel hat gegessen: Die einzelnen Kämpfe werden per Anime-Sequenz in die Handlung eingebunden.



Wenig Talent: Mit zwei Schlägen und vier Mini-Combos pro Nase vernichtet Ihr die Anime-Gegner.

## Rurouni Kenshin

**PS** Für Fans der "Rurouni Kenshin"-Animeserie produzierten die Japanentwickler Zoom neben dem passenden Rollenspiel auch einen Polygonprügler: Mit einem von sieben Animehelden stellt Ihr Euch mit einem Fußtritt und Faustschlag dem Story- oder Turniermodus, die sich nur durch die eingeblendeten Anime-Zwischensequenzen unterscheiden. Damit die Keilerei nicht zu fade wirkt, kombiniert Ihr Eure zwei Schläge zu fünf verschiedenen Mini-Combos pro Nase und führt im Infight einen Wurf aus. Beim ersten Durchspielen (Ihr benötigt ca. acht Minuten) wirkt "Rurouni Kenshin" noch ganz flott, bald nervt das oberflächliche Backpfeifenturnier jedoch mit seinen starren Bitmaphintergründen, den kantigen Akteuren und dem immer gleich verlaufenden Duellen. Nur der flotte Japanrock und die satten Digihandkanten hebt die Prügelstimmung: Zusammen mit einem Freund läßt sich hervorragend über das flache Spielprinzip lästern. Trashfans spielen im Laden mal rein. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231 5575000

**40%**



**HERSTELLER**  
Sony

**SYSTEM**  
Playstation

**BRD.-RELEASE**  
nicht geplant

**Oberflächliches Anime-Geprügel mit unscheinbarer Grafik, FMV-Schnipseln und zwei Schlägen pro Fighter.**





Mit kunstvollen Ausweichmanövern steuert Ihr den "Tiger Heli" auf die gutverteidigte Küste zu.



Im feindüberladenen Luftraum hilft sich der "Ultimate Tiger" gerne mit wirkungsvollen Bomben.



Im Chaos der Gegner, Power-Up-Symbole und Schüsse erkennt Ihr bald schon nicht mehr die Hand vor Augen...



Der mechanische Elefant trötet Euch mit Feuerschwaden voll und flitzt dann unvermittelt nach unten.

## Toaplan Shootingbattle 1

**PS** Mit der "Toaplan Shootingbattle 1"-CD unternimmt Ihr eine Reise zurück in die Anfänge der vertikalen Arcade-Baller-spiele. Zwar seht Ihr auf dem Cover drei Spiele abgebildet, im Grunde enthält die Kollektion jedoch nur zwei Titel: Den Urvater der Heli-Welle, "Tiger Heli" aus dem Jahre 1985, sowie die Nachfolger "Ultimate Tiger" und "Twin Cobra" (1987), die sich nur marginal voneinander unterscheiden.

Das gemächliche "Tiger Heli" kommt ohne Extrawaffen aus: Mit Eurem Hubschrauber überfliegt Ihr ausladendes Feindgebiet, das wie handgelenkt nach unten scrollt und Euch keine Möglichkeit zum Verschieben nach links oder rechts läßt. Mit Eurer in der Reichweite begrenzten Bord-MG nehmt Ihr Panzer und Geschütze auf's Korn, die in beständigen Intervallen auf Euch feuern. Schnappt Ihr Euch ein rotes bzw. weißes Kreuz, flappt ein Mini-Heli an Eure Seite und schießt horizontal bzw. vertikal zur Unterstützung mit, bis er eine Kugel abbekommt. Nach der Zwischenlandung werden verbleibende Bomben und Sidekicks abgerechnet. Mit den anderen beiden Spielen wird's dann schon deutlich hektischer: Zwei Jahre später schießt Ihr Euch mit vier ausbaubaren Waffensystemen durchs auch horizontal scrollende Terrain und schnappt Euch wertvolle Sterne für's Punktekonto. Der furiose

Ablauf ist etwa doppelt so schnell wie beim Vorgänger, feindliche Helis, Zwischen- und Endgegner machen den Vormarsch zum aufregenden Adrenalin-Bad.

"Ultimate Tiger" unterscheidet sich nur durch fehlende Zweispieler- und andere Continue-Option von "Twin Cobra".

Die Spielbarkeit stimmt: Auch wenn aus den Arrange-Musikstücken mehr rauszuholen gewesen wäre, stellen Highscore-Fans den Bildschirm vertikal und genießen zwei tadellos umgesetzte Klassiker mit Spielspaß, wie ihn auch heute nur selten ein 32-Bit-Actionspiel erreicht. *cb*  
Erfolgreich bei Dynatex, Tel.: 0231-5575000.



Bei "Twin Cobra" dürft Ihr nach Lebensverlust direkt weiterspielen, "Ultimate Tiger" dagegen setzt Euch zurück.

## Time Bokan

**PS** Wenn sich zwei Dödel zusammen mit einem mysteriösen weiblichen Boß in sechs Fahrzeugen aufmachen, einen gigantischen Stahl-Teddy zu zerstören, dann seid Ihr beim "Time Bokan"-Spielen! In diesem vertikalen Schießspiel steuert Ihr die Knallchargen in schlitternden Baller-Gefährten durch comichaft Spielstufen auf den unvermeidlichen Boß zu. Zwischendurch befeuert Ihr ein paar kleine und nicht ganz so kleine Tierchen, nebenbei schnappt Ihr Euch auch noch ein paar nette Power-Ups. Schafft Ihr einen Abschnitt, müßt Ihr das Spielmobil wechseln. Während das flüssige Scrolling in Ordnung geht und Ihr auch seitliche Bewegungsfreiheit besitzt, nervt Euch nach wenigen Minuten das unglaublich aufdringliche Niedlich-Ambiente: Selbst wenn Ihr Euch darin wohlfühlt, verwirren dilettantische Objekt-Zooms und chaotischer Spielablauf. Konami's "Twin Bee", das hier offensichtlich Pate stand, war um Klassen besser. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231-5575000

**Nachdem** die drei Rabauken (zwei Idioten und ihre Anführerin oben) sich über die Vorgehensweise bei der Durchführung ihres Baller-Planes einig sind, starten sie eines ihrer Fahrzeuge. Nach dem Verlust des Schutzschildes zerdeppert es das Gefährt und die drei Helden fahren zu dritt auf einem Fahrrad weiter! Mit der geringen Feuerkraft und dem penetrant quäken den Fuzzis im Nacken schafft Ihr in der Regel aber nur wenige Meter...



Im Normal-Modus beschneiden leider dicke Seitenbalken das Bild, Vollbild gibt's nur im Vertikal-Modus.

**74%**

**HERSTELLER**  
Banpresto

**SYSTEM**  
Playstation

**BRD-RELEASE**  
nicht geplant

Zwei Baller-Veteranen auf einer CD: Ob gemächlich oder hektisch, purer Spielspaß mit den berühmten Toaplan-Helis.

**46%**

**HERSTELLER**  
Banpresto

**SYSTEM**  
Playstation

**BRD-RELEASE**  
nicht geplant

Chaotisches Knuddel-Shoot'em-Up, das in jeder Hinsicht langweilt. Lediglich das flüssige Scrolling reizt zu einem Spiel.





Der luftige Untergrund ist den "Viewpoint"-Würmern schnuppe: Die Biester verkriechen sich in ihren Löchern.



Euer Mädel hat einen Bonus-Stern aufgesammelt und verwandelt sich für wenige Sekunden in ein rüstigeres Roller-Girl.



Der Blechdrache schwenkt seinen Flammenwerfer von links nach rechts. Mit einer Rolle weicht Ihr der Feuersbrunst aus.

## Prikura Daisakusen

SA Statt eines Raumschiffs düst wahlweise eines von zwei niedlichen Nippon-Mädels oder ein dicker Teddy-Bär durch Atlas' Baller-Kulisse. Bevor Ihr Euch allein oder zu zweit mit Euren Wunschhelden ins kunterbunte Action-Inferno traut, können Anime-Fans im Options-Menü die Bilder-Galerie einsehen: Großformatige Manga-Mädels scrollen über mehrere Bildschirme, im Hintergrund tönt eine japanische Sprecherin mit überschlagernder Piepsstimme. Nachdem Ihr Euch im nächsten Options-Menü mit gewünschter Credit-Reserve und lebensspendenden Herzen gerüstet habt, stürzt Ihr Euch in eine knallige Comic-Welt: Wie in "Zaxxon" und "Viewpoint" wurden alle Hintergrundoptiken und Sprite-Objekte isometrisch gezeichnet, auch Stahlmonster wie vorwitzige Riesenwürmer oder rotierende Ufos wurden den Klassikern entliehen und mit ei-

ner deftigen Portion Pummel-Charme versüßt. Anime-Häschen oder Brummbär watscheln über verwinkelte Schwebep Plattformen, schießen sich zwischen Kisten und Roboter-Drohnen den Weg über Güter-Waggons frei oder mischen die Blech-Bimen in einem pompösen Wolkenschloß auf. Während die beiden Heldinnen ihre Gegner mit Lichtblitzen und Sternchen aus ihren Zauberstäben eindecken, speit das trägere Plüschmonster rote Feuerkugeln. Wird der gegnerische Schußhagel zu dicht, kugelt Euer Held über den Bitmap-Boden zusammen und rollt unter Lasersalven sowie Feuerbällen zum nächsten Widersacher: Euer Teddy verwandelt die Patschepfötchen in monströse Pranken und staucht die Gegner-Sprites mit einem wuchtigen Schlag zusammen, die Action-Heroinnen packen statt dem Zauberstab den Hammer aus. Bei Zauberbeschuss hinterlassen die gesprengten

Gegner in alter "Sonic"-Tradition gekidnappte Tierchen – Waschbären, Karnickel und anderes Kleintier hoppelt ziellos durch die Landschaft und plumpst alle Nase lang in die Tiefe. Nur wer die pelzigen Schützlinge rechtzeitig einsammelt, verzeichnet nach dem obligatorischen Obermotz einen fetten Bonus auf dem Punktekonto. Die Pranken- und Hammer-Attacken sind zwar weniger Highscore-trächtig und gefährlicher als die Baller-Taktik, dafür gibt's nach jedem Treffer einen glitzernden Klunker: Wer sich oft in Nahkämpfe stürzt und die Gegner mit einem kräftigen Schlag zu handlichen Kohlenstoff-Paketen komprimiert, freut sich über rapide Waffenausrüstung: Eure Mädels setzen den Gegnern mit Glitzersternen und breitgefächertem Strahlenbeschuss zu, ihr wuschliger Kollege spuckt dickere Kugeln ins Gewusel.

Heldentrio wie Gegner überzeugen den Nippon-Fan mit ihrem sympathischen Knuddel-Outfit. Die Level-Passaden sind nicht sonderlich detailliert, runden mit greller Farbwahl die gelungene Niedlich-Präsentation aber ab. Vom beschwingten Anime-Pop bis zu kernigen Rock-Riffs wurde für jeden Spielabschnitt das passende Musikstück gewählt. Für räumliche Wirkung hat man sich auf die fescche Iso-Optik verlassen, mit dem Effekt-Budget ist man eher sparsam umgegangen. Alles in allem ein ansprechender Pausenfüller mit solider Technik und erfrischendem Outfit – weder besonders ausgeklügelt noch ideengeladen, aber hervorragend spielbar. rb

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231 5575000



Die meisten Gegner explodieren erst nach heftigem Beschuss, ein Nahkampf ist im Laser-Sperrfeuer zu riskant.



Im ersten Level noch ein Ei, begleitet Euch bald ein Special-Engel: Die himmlische Schönheit läutert mit Lichtzaubern.

66%

SPIELSPASS

HERSTELLER

Atlas

SYSTEM

Saturn

BRD-RELEASE

Nicht geplant

Hübsch präsentierter, aber zuweilen träger Knuddel-Shooter mit Anime-Ambiente und zuckersüßen Heldinnen.





Mittelgegnerwirbel: Mit einer Extrapolation Shurikens bewert ihr den tasmanischen Unhold.

## Sengoku Ace 2

**SA** Nach den Arcade-Vertikal-Scrollern "Gunbird" und "Strikers 1945" kommt mit "Sengoku Ace 2" erstmals ein horizontales Ballerspiel aus der Psikyo/Atlus-Umsetzungsfabrik. Ihr steuert einen von fünf fliegenden Anime-Helden durch ein halbes Dutzend kurzer Levels, die jeweils Genre-üblich von einem monströsen Endboss bewacht werden. Ihr durchquert fliegende Städte des alten Japan, ballert Euch durch Tunnelabschnitte und erhebt Euch über Waldgebieten in luftige Höhen. Neben der unterschiedlichen Bewaffnung jedes Helden, die mit Extras in mehreren Stufen ausgebaut wird, aktiviert Ihr auch individuelle Smart-Bomben, die selbst fettere Zwischengegner pulverisieren können: Die vollbusige Heldin initiiert per Zauberspruch eine



Duell über den Wolken: Auch bei zwei Spielern gleichzeitig geht das Scrolling nicht in die Knie.



Bild links: Nicht nur in Taito's "Darius"-Serie greifen Flossentiere an. Rechts: Im Feuer-Inferno Eurer Laser verglüht ein Endgegner.

Fliegende Festung: Wegen drohender Überbevölkerung baut man in "Sengoku" Städte in den Himmel!

Bombe, während der mechanische Düsen-Samurai gleich den Wettergott um ein Gewitter anfleht. Die Reihenfolge der Anfangslevels ist nicht fix, je nach Spielfigur fangt Ihr woanders an. Gegen Ende dürft Ihr sogar den Weg bestimmen und Euch für eine von zwei Routen zum Endgegner entscheiden. Auf der zweiten Sengoku-CD tummeln sich lediglich Artworks von Hersteller Psikyo sowie von begeisterten Fans: Auf über 1.000 Interlace-Bildern dürft Ihr (sogar mit Lupe) alle Details betrachten. Dem technisch überzeugenden Shooter bescheinigen wir angenehmen Unterhaltungswert und gelungenes Charakter-Design (einige der Bosse erinnern an das unvergeßliche "Musha Aleste" auf dem Mega Drive), weisen aber auf Innovationsarmut und die viel zu kurzen Levels hin: Wer Arcade-Ballerspiele mit Japan-Touch mag, spielt probe. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231 5575000

**SPIELSSS 64%**

**HERSTELLER**  
Atlus

**SYSTEM**  
Saturn

**BRD-RELEASE**  
Nicht geplant

**Rückfreier Horizontal-Scroller**  
aus der Psikyo/Atlus-Fabrik:  
Ansprechende Bosse kaschieren das innovationslose Design.



Wenn Ihr Eure Spielsteine farblich geschickt sortiert, zeigen die beiden Street Fighter in der Mitte ihre Special-Moves.

## Super Puzzle Fighter 2X

**SA** Capcom läßt die "Street Fighter"-Charaktere fremdgehen: "Super Puzzle Fighter 2X" orientiert sich an den allseits bekannten Zylinder-Knocheleien "Tetris" und "Columns", bringt aber erfreulicherweise eigene Ideen ein. Von oben fallen je zwei farblich gekennzeichnete Spielsteine herab, die Ihr auf Knopfdruck rotiert. Diese müßt Ihr geschickt anordnen, um sie wenig später mit ebenfalls herabpurzelnden Bomben zu zerstören. Dabei könnt Ihr vertikal oder horizontal bauen – Hauptsache, die Steinchen passen farblich zueinander.

Wer besonders geschickt stapelt und wegbombt, schickt dem Gegner zusätzliche Spielsteine (leider dürfen nur zwei Personen gleichzeitig ran). Nach anfänglichen Schwierigkeiten entpuppt sich "Puzzle Fighter" als interessante, taktisch tiefsinnige "Columns"-Variante mit gnadenloser Langzeit-Motivation. Ausführlichere Infos lest Ihr in unserem PAL-Test in der nächsten Ausgabe. *mg*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231 5575000



Der Zylinder-Fachmann auf der linken Seite hat dem Gegner ein paar Spielsteine beschert (die mit den Nummern).

**SPIELSPASS 81%**

**HERSTELLER**  
Capcom

**SYSTEM**  
Saturn

**BRD-RELEASE**  
1. Quartal

**Motivierende und eigenständige Zylinder-Knochelei**  
mit "Street Fighter"-Charakteren. Leider ohne Multi-Player-Modus.

## Besonders

viele Optionen hat "Puzzle Fighter" nicht zu bieten. Wie schon bei den Prägelepisoden wählt Ihr Eure Spielfigur – auf die anschließende Knochelei hat dies keine dramatischen, aber dezent strategische Auswirkungen. Außerdem stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Spielgeschwindigkeit ein.







"Thunderforce 4": Im Wüstensturm packt der mit Ohrschützern bewehrte Boss seine Sidekick-Kollektion aus.



Mit einem verbündeten Mech attackiert Ihr eine Weltraumfestung: Die Verteidiger schießen völlig unvermittelt drauflos!

## Thunderforce Gold Pack 2

Mit dem zweiten "Gold Pack" verscherzt sich Hersteller Techno Soft Sympathien: Der "Thunderforce AC"-Automat ist nämlich eine nur marginal veränderte Version des Mega-Drive-Hits "Thunderforce 3" ohne Anfangslevel-Wahlmöglichkeit. Das zweite Spiel auf der CD, "Thunderforce 4", ist eine 1:1-Umsetzung des bombastischen Mega-Drive-Originals: Ihr durchfliegt sieben meist horizontal scrollende Levels voll aufwendiger Raumschiff-Konstruktionen, Abwehrranlagen sowie Fabriken und rüstet Euren Jäger mit verschiedenen Waffensystemen hoch. Die zwei Gold-Packs hätten locker auf eine CD gepaßt – Fans klassischer und gut spielbarer Horizontal-Scroller schlagen trotzdem zu. *ch*

Muster von Dynatex, Tel: 0231-5575000



Sehen und staunen: "Thunderforce AC" ist bis auf einige Gegner und Zusatzlevels identisch zu "Thunderforce 3".

## Hyper Duel

Im intergalaktischen "Hyper Duel" bekriegt Ihr Euch in acht Abschnitten mit Weltraumbandeniten, Metallkreaturen und Riesen-Raumern – allein oder zu zweit gleichzeitig. Die pixelgenaue Umsetzung eines hierzulande unbekannten Horizontal-Scrollers findet sich ebenso auf der CD wie eine speziell programmierte Grafik. Mit einem von drei Piloten zieht Ihr in den Kampf, durch "P"-Kapseln rüstet Ihr Eure anfangs schwache Bordkanone auf. Eine Besonderheit bilden die Transformationen: Braucht Ihr statt stur geradeaus fliegender Laserstrahlen im 45-Grad-Winkel steuerbare Plasma-Kugeln, drückt Ihr einfach auf den zweiten Feuerknopf und verwandelt Euch in einen etwas träger zu dirigierenden Flug-Mech. Fixiert Ihr dann noch die schräge Feuerrichtung mit dem R-Taster, nehmt Ihr permanent horizontal ballemde Gegner wie ein Laser-bestücktes Giganto-Raumschiff ("Thunderforce 3" läßt grüßen) aus sicherer Position unter Feuer. Diese Verwandlung dürft Ihr beliebig oft ausführen. Nimmt der feindliche Flugverkehr überhand, drückt Ihr beide Feuerknöpfe gleichzeitig und entladet so Eure gesammelte Hyper-Energie: Im vernichtenden Geschosshagel beißen die Formationen reihenweise in's Gras. Zusätzlich solltet Ihr Ausschau nach "G"- und "T"-Kapseln halten: Berührt Ihr diese, pfeift Ihr einen schwachbrüstigen Verbündeten (entweder Raumer oder Mech) zur Verstärkung herbei. Meist

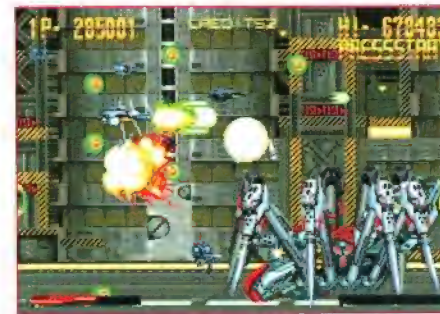


Nach Beschuß explodiert ein Abwehrrschiff, der letzte Verteidiger erhebt sich aus den Trümmern...

bleiben die Jungs allerdings nur wenige Sekunden am Leben. Nach abwechslungsreichen Brachial-Gefechten auf diversen Planeten und in der Weite des Alls wird abgerechnet.

"Hyper Duel" gefällt insbesondere durch die farbenprächtige Saturn-Variante, leider dämpfen kurze Levels und veräuschter, blecherer Explosionssound die Ballerfreude. *ch*

Muster von Dynatex, Tel: 0231-5575000



Mecha-Spinne im Anmarsch: Eine Reminiszenz an Konami's "Mega Probotector".

**SPIELSPASS 73%**

**HERSTELLER**  
Techno Soft

**SYSTEM**  
Sega Saturn

**BRD-RELEASE**  
Nicht geplant

Zwei 16-Bit-Ballerspiele mit ausgereiftem Design, aber mieser Präsentation: Mehr CD-Inhalt wäre wünschenswert!



Unten erkennt Ihr die Hyper-Energie-Anzeigen. Wird's Euch zu bunt, laßt Ihr ein Inferno vom Stapel!

**SPIELSPASS 66%**

**HERSTELLER**  
Techno Soft

**SYSTEM**  
Sega Saturn

**BRD-RELEASE**  
nicht geplant

Technisch akzeptable Arcade-Ballerei, die den Saturn nicht besonders fordert und leider zu kurz ausgefallen ist.



# VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

**An- & Verkauf**

Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise****Importspiele Hier!****SNES**

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	Dt	99
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donald in Maui Mall	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '97	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey '97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	JP	179
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	US	139
Street Racer	Dt	59
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Ultimate	Dt	129
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspele schon ab		19
Action Replay 3	Dt	89

**Zeitschriften**

EGM/EGM 2	je 12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

**Sega Saturn**

Alien Trilogy	Dt	94
Athlet Kings	Dt	94
Blood Omen	US	119
Battle Monster	Dt	79
Blazing Dragons	Dt	89
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99

Virtua Cop 2	119
Virtua On	JP 119
Virtua Fighter Kids	Dt 69
Worldwide Soccer	Dt 99
Wing Commander 3	US 119
WWF in your House	Dt 94
Wing Arms	Dt 69
Worms	Dt 79
X Men	Dt 79
Sega Saturn mit Sega Rally	485
Action Replay 3 in 1	Dt 89

**Sony Playstation**

Allied General	US 119
Alien Trilogie	Dt 94
A IV Evolution	Dt 99
Baphomets Fluch	Dt 89
Bequand the Bequand	US 119
Blazing Dragons	Dt 89
Burning Road	Dt 94
Casper	Dt 89

Legacy of Kain	Dt	94
Lomax	Dt	94
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	89
NBA Hang Time	Dt	89
NBA Jam Extreme	Dt	89
NFL Face Off 97	US	119
NHL Hockey 97	Dt	89
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	129
Onside Soccer	Dt	89
Policenauts	JP	139
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	89
Poed	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Project Overkill	Dt	89
Pandemonium	Dt	89
Return Fire	Dt	94
Reloaded	US	119
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Ridge Racer 3	JP	129
Road Rash	Dt	94
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	Dt	94
Star Trek Generation	US	119
Streetracer	Dt	89
Shadow Struggle	JP	129
Super Sonic Racers	Dt	89
Soviet Strike	Dt	89
Skeleton Warrior	Dt	89
Steel Harbinger	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	JP	139
Toshinden 2	Dt	99
Time Commando	DT	89
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Time Commando	Dt	89
Tilt	Dt	89
Theme Park	Dt	94
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	89
Twisted Metal 2	US	119
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Wedlands	Dt	89
Wing Commander 4	US	119
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
Worms	Dt	89
X-Com 2	Dt	99
X 2	Dt	94
Zero Divide 2	US	119
Lenkrad Mad Catz		139
Negcon Pad		89
RGB Kabel		39
Game Gun	ab	49
Control Pad		39
Infrarot Pad		89
Memory Card 8 Meg		79
Memory Card 24 Meg		99

**für nur**

zum Selbsteinbau

**der Sony Umbau****59,90 DM**

incl. Bauanltg. in Farbe

dann klappt's auch mit dem... Ridge Racer 3 nur **129,90****Nintendo 64**

RGB Kabel	39
RGB Umbausatz incl. Booster	39
US/Japan Umbau	19
farbige Control Pad	79
Control Pad	69
Mario 64	159
Pilotwings	159
Wave Race	US 159
Cruisin USA	JP 159
Shadow of Empire	JP 199
Ultimate Hoppel Conrad	US 179
Action Instinct	US
Wayne Greatly Honey	169

**Umbauten+Kit**

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	59
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	79
Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage	

Batman Forever Choin	Dt	89
Bedlam	Dt	94
Command Conquer	Dt	99
Crash Bandicoot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	89
Crow	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	89
Cheesy	Dt	94
Dark Stalker	Dt	89
Deadly Skies	Dt	94
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	US	119
Die Hard Trilogie	Dt	89
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
FIFA Soccer 97	Dt	89
Firo & Klawd	Dt	94
Final Fantasy 7- 12/96	JP	129
Gunship 2000	Dt	94
Hexen	Dt	89
Horned Owl	Dt	94
In The Hunt	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Jewels of Oracle	Dt	89
King of Fighters 95	US	119

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

**Laden/Versand****Danziger Str. 124  
Ecke Greifswalder Str.****Verkauf**

**Spezial Sony Playstation**  
hier könnt ihr alles drauf spielen  
**nur 469,90**

**SPEZIALUMBAU PSX**  
ohne Vorbooten  
**nur 99,90 DM**

**Unsere Multimedia Shops in Berlin**

**SPANDAU**  
Seegefeller Str. 75  
nahe Rathaus

**Verkauf & Verleih**

**MARZAHN**  
Marzahner Promenade 47  
neben A-Z

**Verkauf & Verleih**

**PRENZ' L BERG**  
Hans-Otto-Str. 28  
nahe Dimitroffstr.

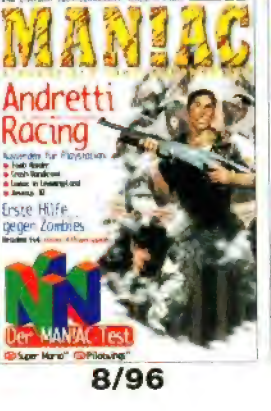
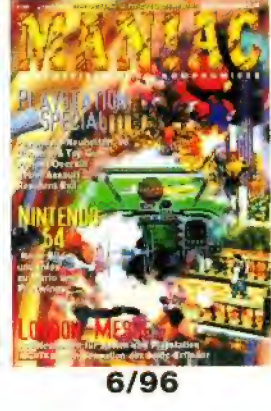
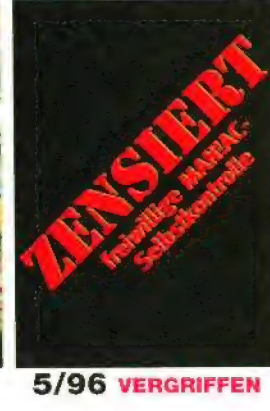
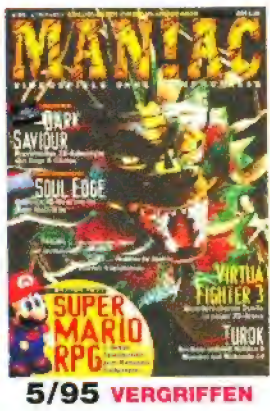
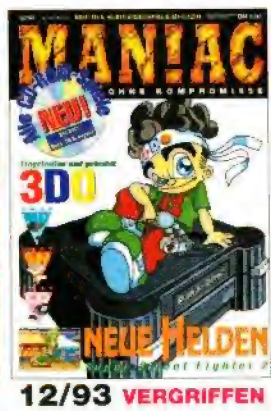
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!



# JEDE MANIAC NUR 3 MARK Sparen

Was kann's Schöneres geben? Ihr nehmt an unserem Wettbewerb zur Wahl des schönsten MANIAC-Covers der letzten drei Jahre teil und bestellt Euch auf Wunsch ältere MANIAC-Ausgaben für sensationell günstige zwei bis drei Mark. Dies ist Eure einmalige und definitiv letzte Chance, eine lückenlose Sammlung Eures Lieblings-Spielmagazins aufzubauen.



## N64 zu gewinnen



Wenn Ihr uns verrätet, welches MANIAC-Cover der letzten Jahre Euch am besten gefallen hat, dann habt Ihr eine gute Chance, demnächst auf einem Nintendo 64 zu spielen.

Diesmal müßt Ihr keine

Der Hauptpreis: Eine Nintendo-64-Konsole mit dem Spiel „Super Mario 64“.

Fragen beantworten und keine Figuren zeichnen – einfach ankreuzen und abschicken. Die Teilnahme an dem

Wettbewerb ist natürlich nicht an die Bestellung älterer Ausgaben gekoppelt. Dafür ist der Rechtsweg ausgeschlossen und als Einsendeschluß gilt der 14. Februar 1997 (Datum des Poststempels). Viel Glück. Bitte schickt Euer ausgefülltes Antwortformular an:

Cybermedia  
Verlags GmbH  
Cover-Competition  
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering





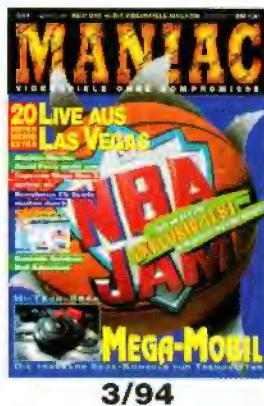
# & Gewinnen



1/94 VERGRIFTEN



2/94 VERGRIFTEN



3/94



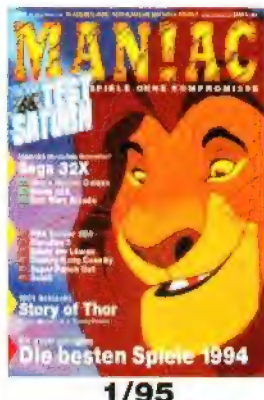
4/94 VERGRIFTEN



5/94



6/94 VERGRIFTEN



1/95



2/95



3/95



7/95 VERGRIFTEN



8/95



9/95



1/96



2/96



3/96



10/96



11/96



12/96

## Überraschung! 10 MANIACs für nur 20 Mark

Wer noch mehr Geld sparen will und ein bißchen Spieler-Blut in sich hat, greift zu unserem MANIAC-Überraschungspaket. Wir packen 20 verschiedene MANIAC-Ausgaben in ein Päckchen - welche Hefte dies sind, können wir Euch nicht im voraus verraten, aber wir garantieren, daß keine doppelten Nummern dabei sind. Ein Heft wird außerdem von Redakteurs-Unterschriften geziert.



## MITMACH-COUPON

**JAI!**

☐ Ich nehme an dem Wettbewerb teil. Mein Lieblingsmotiv ist Ausgabe      /     

☐ Ich bestelle ältere Hefte nach. Jede Ausgabe kostet mich 3,- Mark

☐ Ich bestelle      Überraschungspakete zu je 20 Mark

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:

<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 5/94	<input type="checkbox"/> 8/94	<input type="checkbox"/> 10/94
<input type="checkbox"/> 12/94	<input type="checkbox"/> 1/95	<input type="checkbox"/> 2/95	<input type="checkbox"/> 3/95	<input type="checkbox"/> 4/95
<input type="checkbox"/> 6/95	<input type="checkbox"/> 8/95	<input type="checkbox"/> 9/95	<input type="checkbox"/> 10/95	<input type="checkbox"/> 11/95
<input type="checkbox"/> 1/96	<input type="checkbox"/> 2/96	<input type="checkbox"/> 3/96	<input type="checkbox"/> 6/96	<input type="checkbox"/> 7/96
<input type="checkbox"/> 8/96	<input type="checkbox"/> 9/96	<input type="checkbox"/> 10/96	<input type="checkbox"/> 11/96	<input type="checkbox"/> 12/96

Meine Adresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigten) \_\_\_\_\_

Meine Bestellung kostet insgesamt      Mark

Anteilige Versandkosten      5 Mark

Endpreis      Mark

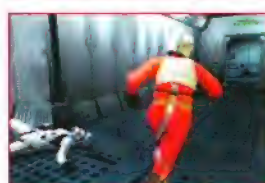
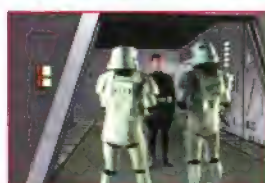
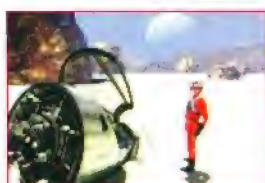
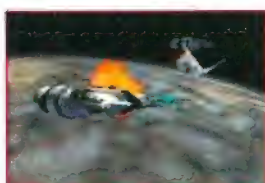
**Zahlung:**  
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar, als Scheck oder in Briefmarken bei.

**Vorbehalt:** Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Heft bei Bestelleingang vergriffen sein, behält sich der Verlag vor, eine andere Ausgabe zu schicken.



# Rebel Assault 2

**Kinoreif** sind die Filmsequenzen in qualitativ makelloser Motion-JPEG-Darstellung. An der Filmqualität sollten sich andere



VHS-Niveau: Die Film-Intermezzi sind größtenteils in atemberaubender Qualität.

Hersteller mit ihren ruckelnden und verwaschenen Intros ein Beispiel nehmen...



Frachter-Mission: Der träge Transporter paßt kaum durch die dunklen Schächte!

Panisches Pad-Drücken beeinflusst dezent die Flugbahn Eures Jägers: Hier die besser spielbare Cockpit-Ansicht.

Cockpitperspektive zu fliegen. Zur Story: Wieder mal haben die Rebellen Zoff mit dem Imperium. Eine neuerrichtete Basis muß schnellstens vernichtet werden, um den Widerstand fortsetzen zu können. In 15 Action-Abschnitten schießt Ihr Euch quasi dreidimensional durch den FMV-Hintergrund. Dabei wechseln sich Flugsequenzen mit Bodenkämpfen ab.

**PS** Mit zwei Jahren Verspätung trudelt die Playstation-Version des PC-Hits "Rebel Assault 2" ein. Wir erinnern uns:

Der Vorgänger des FMV-lastigen Actionspiels war einer der ersten CD-ROM-Spiele – er sorgte für staunende Gesichter unter PC- und "Star Wars"-Fans, die umgehend den Geldbeutel zückten und ein CD-Laufwerk nur für dieses Spiel erstanden. Jahre später ringt die grafische Gestaltung mit ihren spielbaren FMV-Szenen keinem Freak mehr Ehrfurcht ab. Zu sehr haben sich Technologie und Qualitätsniveau nach oben verschoben. Um die Spielbarkeit zu verbessern, fügten die deutschstämmigen Konsolen-Programmierer Factor 5 Polygonobjekte ein: Als Folge spielen sich einige der Levels deutlich besser und lassen Euch die Wahl, in der Außen- oder



Ego-Ballerei im "Stormtrooper"-Anzug: Mit Infrarot-Visier feuert Ihr auf die Patrouillen.



Missions-Wahl: Bereits komplettierte Abschnitte ("Chapter") dürft Ihr einzeln anwählen.

Manche der Flugszenen bestreitet Ihr nur mit fliegerischem Können. Im Minen-Abschnitt etwa steuert Ihr einen aus Polygonen zusammengesetzten korreleatischen Frachter durch ein röhrenförmiges Bergwerk. Das Programm fragt markante Punkte der Stollen auf Berührung ab – schlittert Ihr zu nahe am Fels vorbei, verliert Ihr wertvolle Schildenergie. Eure FMV-Ansicht könnt Ihr einige Zentimeter verschieben, um Kollisionen mit dem Gerümpel zu entgehen. Scheitert Ihr in einer der Missionen, müßt Ihr (mit einem Leben weniger) den gesamten Abschnitt nochmals spielen. In der Regel seid Ihr auf Euren Ausflügen gut bewaffnet: Steuert Ihr etwa einen "B-Wing" oder "Y-Wing" durchs Asteroidenfeld und imperiale Angriffsflotten, steht Euch ein

Warum so spät? „Rebel Assault 2“ ist zwar der mit Abstand technisch und spielerisch beste Interactive Movie, doch die Faszination Full Motion Video hat sich mittlerweile überlebt: Nette Beigabe ja, Spielgrundlage nein. Trotzdem ist es Factor 5 gelungen, mit orchestralem Soundtrack und technisch perfekten Video-Szenen ein bombastisches „Krieg der Sterne“-Umfeld zu schaffen. Ich jedenfalls freue mich über das spielerisch simple, aber liebevolle „Rebel Assault 2“ mehr als über den xten Ego-Shooter. Christian's Kritik ist zwar richtig, doch als „Star Wars“-Fan kann ich einige kleinere Mängel verschmerzen. Außerdem sind manche Chapter auch objektiv spielerisch ansprechend (u.a. die Zielkreuz-Episoden), und die Abwechslung kommt insgesamt nicht zu kurz. LucasArts hätte nur nicht so lange warten dürfen, dann wäre die Begeisterung für die Playstation-Fassung weit höher ausgefallen.



Martin Gaksch



Hier lauert ein Rebel im feindlichen Anzug auf die auftauchenden Sturmtruppen. Per Knopfdruck weicht Ihr gezielten Gegner-Salven aus und geht in Deckung.





Außenansicht: So steuert sich's schwerer und Ihr trefft die flinken Jäger nur mit Glück.



Links erkennt Ihr ein Kraftfeld: Trefft Ihr die grauen Mini-Flächen, deaktiviert Ihr den Saft und passiert die Sperre ohne Energieverlust.

leistungsfähiger Schnellfeuer-Laser zur Verfügung, mit dem Ihr Abwehrstellungen, Kraftfelder und feindliches Fluggerät pulverisiert. Dabei werden imposante Explosionen in das Geschehen eingeblendet. In den drei Boden-Missionen feuert Ihr mit dem Hand-Laser auf Sturmtruppen, die hinter Türen und Säulen auftauchen und Euch sofort unter Feuer nehmen. Ihr erwidert mit Laser-Beschuß oder duckt Euch per Tastendruck, um gutgezielten Salven zu entgegen. Zwischen den Missionen speichern Amateur-Jedis den Spielstand auf Karte oder notieren sich ein Passwort, um

zukünftigem Versagen vorzubeugen. Dabei ermöglicht Euch jedes neue Paßwort das Anspielen aller vorangegangener Missionen – Ihr braucht Euch also immer nur ein Paßwort zu notieren. Vor und nach jeder Mission verfolgt

Ihr die neuesten Ereignisse Eurer filmischen Alter Egos mit "Star Wars"-bekannter Dramatik: Der Film-Soundtrack schmettert Euch um die Ohren, Darth Vader belohnt seine hochrangigen Offiziere mit akuter Atemnot und die Rebellen feiern ihre Erfolge. Dank des Playstation-Motion-

JPEG-Verfahrens genießt Ihr die Film-Sequenzen in bestechender Qualität, nur bei mitunter ebenfalls verwendetem Material aus den Kinofilmen bemerkt Ihr eine etwas verwaschene Optik. Um die Situation immer im Griff zu haben, wählt Ihr eine von drei vorgegebenen Joypad-Konfigurationen, die Bodenkampf-Sequenzen unterstützen zusätzlich eine Playstation-Lichtpistole. Habt Ihr das Spiel unter "Easy" durch und den Abspann genossen, beweist Ihr Euch unter "Normal" und "Hard"; die erspielten Paßwörter gelten nur für den jeweils eingestellten Schwierigkeitsgrad. *cb*

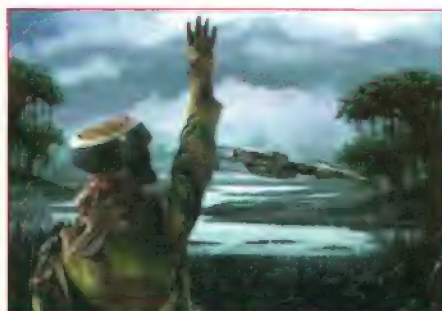
CS-Muster von Dynatec, Tel.: 0231 5575000



Die simplen Laser-Duelle beschränken sich auf Zielkreuz-Aktionen. Mit der Bildschirmpistole wird's realistischer.

Zwei CD's voller mitreißender FMV-Szenen, dramatischer Orchestersound, 15 Missionen, Darth Vader wie er leibt und schnauft: Eigentlich sollte man als geneigter Tester zu Jubelrufen anstimmen. Doch zieht man das gelungene "Star Wars"-Brimbamborium ab, bleibt ein relativ simples Ausweich- und Ballerspiel, das in wenigen Stunden durchgespielt ist. Angerlich finde ich, daß Ihr nach dem Ableben die gesamte Mission nochmal spielen müßt. Manchmal schafft Ihr einen Level mit viel Glück, das andere Mal verbratet Ihr alle Leben, ohne weiterzukommen. Eine vernünftige Highscore-Jagd ist nicht möglich. Habt Ihr nämlich alle Jäger vernichtet und Bodentruppen aus den Stiefeln geschossen, verkommt das CD-Duo zum Staubfänger, der nur noch zur gelegentlichen Hardware-Demonstration dient: Ein paar motivationssteigernde Playstation-exklusive Gimmicks wären nach 18 Monaten doch wohl drin gewesen?

Christian Blendl



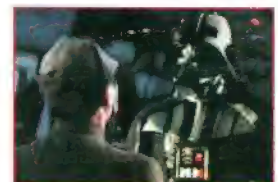
Geglückte Landung: Auf dem Sumpfplaneten trefft Ihr Euren weiblichen Rebellen-Kontakt und...



...rauscht mit dem Speeder-Bike in einer haarsträubenden Action-Sequenz zum imperialen Stützpunkt.

## Deutscher Sternenkrieg:

Unser Test basiert zwar auf der US-Fassung, die PAL-Umsetzung wird inhaltlich jedoch identisch sein.



Oje, gleich läßt der enttäuschte Lord Vader seinem Frust freiem Lauf...

Allerdings röchelt Lord Vader pünktlich zum Deutschland-Release Ende Februar auf Deutsch: Die vollständig übersetzte deutsche Fassung wird laut Factor 5's Julian Eggebrecht geringfügige Letterbox-Balken und eine leicht verbesserte FMV-Qualität bieten.

**SPIELSPASS 73%**

**STAR WARS REBEL ASSAULT II**

HERSTELLER: Lucasarts

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-Preis: 100 Mark

GRAFIK: 78% SOUND: 81%

Technisch kompetente Neuinszenierung des spielerisch dünnen FMV-Veteranen. "Star Wars"-Fans greifen zu.

### Andere Versionen

Die PC-Originalversion ist seit knapp zwei Jahren im Handel. Eine Saturn-Fassung ist nicht geplant.



# Nanotek Warrior

**PS** In der Zukunft nutzt die Menschheit extrem miniaturisierte Roboterkolonien, um sich von Krankheiten zu heilen, landwirtschaftliche Erträge zu steigern und die Lebenserwartung zu erhöhen. Doch als sich aggressive Winz-Schurken gegen ihre Schöpfer wenden, bricht das Chaos aus: Nur die "Nanotek-Warriors", fernlenkbare Mikrosystem-Kampfschiffe, können in die Kolonien eindringen und die sich ständig reproduzierenden Nano-Bosse vernichten. Auf den Leiterbahnen, die röhrenförmig ausgestaltet sind und Euch direkt zu den Übeltätern führen, bewegt Ihr Euch mit Eurem Gleiter ins Bild hinein: Rasend schnell oder eher vorsichtig umkurvt Ihr Hindernisse, springt über Minenfelder und nehmt mit Eurer Schnellfeuerwaffe anrückende Mikro-Roboter in's Visier. Das Besondere: Beim Umkreisen der Röhre bleibt Euer Schiff stationär, die Röhre jedoch dreht sich um Euren Gleiter und überrascht Euch mit den auf der bisher nicht sichtbaren Seite herumstehenden Konstruktionen. Mit filigranen Steuer-Aktionen behaltet Ihr die Oberhand gegen Tiefflieger, pulsierende Spermechismen und feindliche Geschütze: Mit gedrücktem Knopf segelt Ihr nach einem Sprung sicher über Hindernisse, mit den L/R-Tasten kippt Ihr Euer Gefährt um 90 Grad und feuert im 45 Grad-Winkel nach links und rechts. Sinkt Eure Energieanzeige nach Kollisionen und Laser-

## Das Konzept

hinter "Nanotek Warrior" ist nicht neu: Schon der wegweisende Oldie "Moon Patrol" konfrontierte den Spieler mit der Steuerung eines Gefährtes, das mit den Funktionen Springen und Schießen durch einen Hindernis-Parcours gesteuert werden mußte. Auch Minenfelder und bombenwerfende Flieger waren schon damals wichtige Designelemente. Der horizontal scrollende Irem-Automat wurde u.a. für die damals gängigen Heimcomputer von Atari und Commodore sowie für das VCS umgesetzt. Eine Heimumsetzung in Automatenqualität hat es bisher leider nicht gegeben.



Die fantasievollen Bosse sind mit Kraftfeldern und Sperr-Satelliten geschützt: Zerstört als erstes die Barnkaden!



Einem Mittelgegner heizt Ihr mit der zweiten Bordwaffe ein: Partikelsprühend stürzt der Bösewicht ab.

treffen, steuert Ihr in eines der herumliegenden gelben Symbole, um zu tanken. Euer Sekundärwaffensystem ladet Ihr mit verschiedenen Hi-Tech-Raketen, die in roten Icons versteckt sind: Um



Mech-Geschwader Gulliver im Anmarsch auf den aufrechten Winz-Warrior: Action satt im Mikrokosmos!



Im Inneren eines Zylinders: Minenfelder und bewegliche Sperren zwingen Euch zu akkuraten Drehwurm-Aktionen.

Ihr brecciert mit wählbaren Geschwindigkeit um den Nano-Zylinder, dreht bei ankommenden Raketen spektakulär ab und springt über pulsierende Sperrfelder, während Ihr ein Bündel Suchraketen in den Tieffliegerverband pumpt: Mit perfekter Technik, treibender Techno-Musik und ausgezeichneter Spielbarkeit zeigt "Nanotek Warrior", wie 32-Bit-Action auszusehen hat. Kein Ruckeln oder Flackern trübt die Dynamik, jede Mikro-Gefahr kontext Ihr mit richtiger Taktik und das Ambiente besticht (wie in "Tempest X3") mit futuristischer Kälte. Die Vielzahl der Steuermänöver erleichtert Ihr zwanglos quasi nebenbei, faire Rücksetzpunkte mildern Frust. Nur die (grafisch imposanten) Bosse sind dämlich und leider auch mit simplen Kreisflügen zu packen. Trotzdem greifen Action-Fans und Freunde fehlerloser 3D-Ausflüge zu: Ein funiöser Sci-Fi-Ballerhit!

Christian Blendl

keinen der wertvollen Extra-Spender zu verpassen, düst Ihr suchend um die Röhren, die Ihr Tunnel-ähnlich auch innen befahrt. Den imposanten Nano-Bossen jagt Ihr Suchraketen und Bomben um die Zahnräder, nach der Bonusabrechnung steuert Ihr die nächste Mini-Kolonie an. Per Paßwort dürft Ihr in Problemzonen starten, drei Schwierigkeitsgrade sorgen auch unter geübten Kämpfern für Aufregung. Musikalisch geht mit Dance-Techno die Post ab: Infernalische Beats machen Euch zum Robot-Killer mit berauschem Tunnelblick. *ch*

**SPIELSPASS 79%**

**NANOTEK WARRIOR**  
PLAY GAME  
PASSWORD  
OPTIONS

**HERSTELLER**  
Virgin

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK** 75% **SOUND** 81%

Technisch makellose 3D-Actionperle mit treibender Musik, effektvoller Optik und intelligentem Spieldesign.

**AB 12**



Ein abstrakter Nano-Boß verabschiedet sich im Transparenz-Feuerzauber. Ihr düst zum nächsten Abschnitt.



# Hyper Tennis Final Match



**PS** Japan-Entwickler Human genießt bei Import-gebildeten Tennis-Spielern hohes Ansehen. So rangieren die Vorgänger von "Hyper Tennis Final Match" für Super NES und PC-Engine noch immer auf den vorderen Plätzen der VR-Weltrangliste. Die aktuelle Playstation-Fassung wechselt nun in die Polygon-Perspektive und zeigt den Court aus einem halben Dutzend verschiedener Blickwinkel. Dafür hat sich an den traditionellen Spielmodi wenig geändert: Eure Filzball-Künste beweist Ihr im Schaukampf oder in einem Tournament, das sechs Wettkämpfe umfaßt. Ihr wählt aus drei Bodenbelägen, regelt die Zahl der menschlichen Teilnehmer und legt die Gewinnsätze pro Match fest.

Bevor Ihr zum ersten Aufschlag schreitet, müßt Ihr noch ein Alter Ego bestimmen: Jeweils sechs Männer und Frauen stehen zur Wahl. Die Cracks sind realen Persönlichkeiten nachempfunden und weisen jeweils andere Stärken auf. Allerdings beherrscht das dynamische Dutzend prinzipiell dieselben Schläge: Ihr setzt Topspin und Slice ein, hechtet nach beinahe verlorenen Bällen, volliert am Netz, überlobt den Gegner und schmettert gekonnt in die Ecke. Die Richtung des Schlages hängt von der Position Eures Spielers und den Steuerkreuz-Kommandos ab. *mg*

Wie üblich tretet Ihr im Einzel oder im Doppel auf verschiedenen Plätzen an



Als überzeugter Fan der "Final Match"-Vorgänger bin ich ziemlich enttäuscht: Die Polygon-Optik sieht nicht nur schlechter aus als normale 16-Bit-Spieler-Sprites, sie behindert sogar den Spielfluß. Zumal sich die PAL-Version etwas ruckliger und damit schlechter spielt als das Japan-Vorbild (deshalb die dezente Spielspaß-Abwertung). Schade ist auch, daß sich die Entwickler mit den Minimal-Optionen zufrieden gaben. Ein schlapper Turnier-Modus, nur zwölf Tennis-Cracks - die ganze Präsentation ist lausig. Dafür spielt sich "Hyper Tennis" besser als manch' andere verunglückte Polygon-Simulation, nicht zuletzt dank der ordentlichen Steuerung.

Mir persönlich gefällt jedoch "Davis Cup Tennis" von Telstar besser, auf das ultimative 32-Bit-Tennis warte ich bislang vergebens.

Martin Gaksch

**SPIELSPASS 65%**

**HERSTELLER**  
JVC

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK** 49% **SOUND** 44%

Vernünftig spielbares Polygon-Tennis mit üblichen Features. Leider deutlich schlechter als der 16-Bit-Vorgänger.

## Andere Versionen

Der Super-NES-Vorgänger "Super Final Match Tennis" wurde mit 92% Spielspaß getestet und spielt sich deutlich besser als die Playstation-Fassung (Import-Test in MANIAC 6/96)

# dynatex

Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

Telefon

02 31 / 55 75 00-0

Telefax

02 31 / 55 75 00 29

## SONY PLAYSTATION

Deutschland			USA		
D162	A Train Global Evolution	89.90	D044	Viewpoint	89.90
D127	Actua Golf	89.90	D155	Virtual Golf	89.90
D134	Adidas Power Soccer	89.90	D245	Virtual Tennis	89.90
D271	Adventure of Lomax	99.90	D249	WWF in your House	89.90
D096	Agile Warrior F 111	59.90	D230	Whizz	89.90
D024	Alien Trilogy	84.90	D209	Williams Arcade Hits	69.90
D083	Alien Trilogy englisch	89.90	D042	Wing Commander III	99.90
D213	Andretti Racing	89.90	D221	Wing Commander IV	99.90
D255	Andretti Racing	89.90	D001	Wipe Out	89.90
D159	Aquanaut's Holiday	99.90	D183	Wipe Out 2097	99.90
D171	Saphometa Fluch (B. Sw.)	89.90	D070	Worms	89.90
D248	Batman Forever Coin-Op	89.90	D272	X-Com Terror fr. the Deep	99.90
D157	Battle Arena Toshinden 2	99.90			
D268	Bedlam	89.90			
D237	Black Dawn	89.90			
D274	Blast Chamber	89.90			
D100	Blazing Dragons	89.90			
D226	Bubble Bobble 2	79.90			
D224	Bubble Bobble Collection	89.90			
D225	Burning Road	89.90			
D223	Bust a Move 2: The Arcade	69.90			
D029	Casper	89.90			
D126	Castlemania Bloodletting	89.90			
D109	Chessmaster 3D	89.90			
D167	Chronicles of the sword	89.90			
D287	Command & Conquer	89.90			
D173	Crash Bandicoot	109.90			
D250	Crow: City of Angeles	89.90			
D219	Crusader - No Remorse	89.90			
D062	Cyber Speed	49.90			
D033	Cyberia	89.90			
D082	D	79.90			
D141	Darkstalkers	89.90			
D229	Davis Cup Tennis	89.90			
D142	Deadly Skies	89.90			
D034	Descent	89.90			
D182	Destruction Derby 2	99.90			
D212	Die Hard Trilogy	89.90			
D104	Disc World deutsch	89.90			
D263	Disruptor	89.90			
D243	Dragonheart: Fire & Steel	89.90			
D146	Earthworm Jim 2	89.90			
D016	Extreme Games	89.90			
D030	F. Thomas Big Hurt	89.90			
D091	Fade to Black	89.90			
D047	Fifa Soccer 96	59.90			
D220	Fifa Soccer 97	89.90			
D253	F	89.90			
D266	Firo & Klawd	89.90			
D139	Formel 1	99.90			
D163	Galaxian 3	89.90			
D01	Gex	89.90			
D050	Goal Storm	69.90			
D236	Grid Run	89.90			
D165	Gunship 2000	99.90			
D283	Hardcore 4 x 4	89.90			
D235	Hyper Match Tennis Tour	89.90			
D292	In The Hunt	89.90			
D121	Int. Track & Field	99.90			
D244	Iron & Blood	89.90			
D222	Iron Man X-0 Manowar	89.90			
D215	John Madden 97	89.90			
D168	Jumping Flash 2	89.90			
D122	Konami Open Golf	89.90			
D064	Lone Soldier	69.90			
D036	Last Vikings 2	89.90			
D088	Magic Carpet	49.90			
D251	Magic the Gathering	89.90			
D236	Mega Man X3	89.90			
D098	Mickey's Wild Adv	89.90			
D179	Mortal Kombat 2	89.90			
D175	Myst	89.90			
D105	NBA - In the Zone	89.90			
D269	NBA Hangtime	89.90			
D246	NBA Jam Extreme	89.90			
D089	NBA Live 96	49.90			
D218	NBA Live 97	89.90			
D138	NFL Gameday	99.90			
D137	NHL Face Off	99.90			
D214	NHL Hockey 97	89.90			
D148	NHL PowerPlay Hockey 97	84.90			
D158	Namco Museum Piece 1	99.90			
D172	Namco Museum Piece 2	89.90			
D191	Namco Museum Piece 3	89.90			
D233	Nascar Racing 96	89.90			
D085	Need for Speed	89.90			
D207	Olympic Soccer	89.90			
D129	Outside Soccer	89.90			
D216	PGA Tour Golf 97	89.90			
D144	Po'ed	89.90			
D267	Pandemonium	89.90			
D048	Parodius Deluxe	69.90			
D174	Penny Racers	89.90			
D210	Pete Sampras Tennis	99.90			
D285	Player Manager	89.90			
D160	Prime Goal EuroChallenge	89.90			
D125	Project Overkill	89.90			
D170	Raging Skies (Sidewinder)	99.90			
D103	Ran Soccer	69.90			
D052	Rayman	89.90			
D282	Re-Loaded	89.90			
D152	Resident Evil	89.90			
D145	Return Fire	89.90			
D026	Revolution X	59.90			
D003	Ridge Racer	89.90			
D136	Ridge Racer Revolution	99.90			
D045	Road Rash	89.90			
D270	Robotron "X"	89.90			
D053	Shockwave Assault	49.90			
D177	Sim City 2000	89.90			
D149	Skeleton Warriors	84.90			
D099	Slam n Jam	79.90			
D181	Smash Court Tennis	89.90			
D119	Soviet Strike	89.90			
D087	Space Hulk	89.90			
D228	Spot III	89.90			
D239	Star Gladiator	89.90			
D211	Starlighter 3000	89.90			
D119	Steel Banger	89.90			
D080	Steel Racer	89.90			
D153	Streetsfighter Alpha	89.90			
D240	Streetsfighter Alpha 2	89.90			
D247	Super Motocross	89.90			
D114	Supersonic Racer	89.90			
D258	Swagman	89.90			
D090	Syndicate Wars	89.90			
D076	Tekken	99.90			
D176	Tekken 2	109.90			
D260	The Last Dynasty	89.90			
D040	Theme Park	89.90			
D110	Tilt	84.90			
D092	Time Commando	89.90			
D259	Tomb Raider	89.90			
D186	Top Gun - Fire at will	99.90			
D094	Turner NBA	99.90			
D234	Turner 97	89.90			
D018	Twisted Metal	89.90			
D154	Victory Boxing	89.90			

## SEGA SATURN

Deutschland			USA		
D012	Alien Trilogy	89.90	D145	NBA Live 97	89.90
D074	Alien Trilogy englisch	89.90	D033	NHL All Stars Hockey	49.90
D111	Alone 2 - Jack is back	99.90	D144	NHL Hockey 97	89.90
D139	Athlete Kings	89.90	D155	NHL Powerplay Hockey 97	89.90
D090	Baku Baku Animal	59.90	D112	Need for Speed	89.90
D180	Batman Forever Coin-Op	89.90	D107	Night Warriors - Vampire	99.90
D194	Bedlam	89.90	D120	Nights	69.90
D170	Black Dawn	89.90	D119	Nights (incl. Analog Pad)	139.90
D195	Blast Chamber	89.90	D115	Off World Interceptor	49.90
D082	Blazing Dragons	89.90	D125	Olympic Soccer	89.90
D150	Bubble Bobble Collection	89.90	D142	PGA Tour Golf 97	89.90
D111	Bug Too	89.90	D005	Panzer Dragon	49.90
D151	Bust a Move 2: The Arcade	69.90	D087	Panzer Dragon 2	89.90
D163	Chaos Control	89.90	D038	Parodius DeLuxe	69.90
D029	Clockwork Knight 2	59.90	D167	Pinball Graffiti	89.90
D165	Command & Conquer	99.90	D101	Power Play Hockey	89.90
D282	Crow: City of Angeles	89.90	D039	Primal Rage	39.90
D146	Crusader - No Remorse	89.90	D159	Pro Pinball - The Web	89.90
D017	Cyberia	89.90	D042	Rayman	89.90
D070	D	89.90	D204	Re-Loaded	89.90
D158	Darius II - Sagaia	69.90	D152	Return Fire	89.90
D036	Dark Saviour - Landstol.2	89.90	D019	Revolution X	49.90
D003	Daytona USA	49.90	D069	Rise 2: The Resurrection	99.90
D132	Daytona USA Champ. Edit	89.90	D077	Road Rash	89.90
D095	Destruction Derby	89.90	D146	Sea Bass Fishing	89.90
D176	Dragonheart: Fire & Steel	89.90	D034	Sega Rally	99.90
D100	Earthworm Jim 2	89.90	D048	Shellshock	89.90
D097	Euro 96 Soccer	69.90	D053	Shining Wisdom	59.90
D117	Exhumed	89.90	D025	Shinobi X	89.90
D016	F. Thomas Big Hurt	79.90	D075	Shockwave Assault	49.90
D147	Fifa Soccer 97	89.90	D056	Sim City 2000	89.90
D162	Fighting Vipers	89.90	D108	Skeleton Warriors	84.90
D089	Galaxy Fight	49.90	D081	Slam n Jam	79.90
D083	Gex	79.90	D133	Sonic Xtreme	89.90
D153	Ghen Wai	89.90	D134	Sonic the Fighters	89.90
D113	GunGriffon	89.90	D076	Space Hulk	89.90
D202	Hardcore 4 x 4	89.90	D156	Spot III	89.90
D098	Heart of Darkness	89.90	D138	Starlighter 3000	89.90
D168	Highway 2000	89.90	D099	Story of Thor II	89.90
D184	Impact Racing	89.90	D050	Street Racer	89.90
D164	In The Hunt	89.90	D103	Streetsfighter Alpha	69.90
D177	Iron & Blood	89.90	D172	Streetsfighter Alpha 2	89.90
D149	Iron Man X-0 Manowar	89.90	D014	Streetsfighter - The Movie	39.90
D141	John Madden 97	89.90	D179	Super Motocross	89.90
D067	Johnny Bazookatone	49.90	D189	Swagman	89.90
D154	Keio Flying Squadron II	89.90	D143	Syndicate Wars	89.90
D094	Lemmings 3D	89.90	D190	The Last Dynasty	89.90
D062	Magic Carpet	49.90	D022	Theme Park	49.90
D183	Magic the Gathering	89.90	D118	Three Dirty Dwarves	89.90
D010	Mansion of the Hidden S.	49.90	D068	Thunder Hawk II	89.90
D128	Manx TT	99.90	D104	Tilt	89.90
D169	Mega Man X3	89.90	D160	Tomb Raider	89.90
D126	Mr. Bones	99.90	D161	Toshinden URA	89.90
D078	Mystaria	89.90	D064	True Pinball	49.90
D032	NBA Action Basketball	49.90	D157	Tunnel B1	89.90
D178	NBA Jam Extreme	89.90	D061	Victory Boxing	89.90
			D002	Victory Goal	39.90
			D129	Virtual Cop 2	99.90
			D038	Virtual Cop mit Gun	139.90
			D037	Virtual Fighter 2	89.90
			D135	Virtual Fighter Kids	79.90

Ladenpreise können variieren!  
Versandkosten: 10,- DM

Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar  
Internet: <http://www.dynatex.de>





Zahlenparade: Jeder Punktebonus wird Euch in leuchtenden Zoom-Ziffern in die Netzhaut gebrannt!



Der Droid hilft Euch bei der Abwehr und sorgt für dringend benötigte zusätzliche Feuerkraft.

# Tempest X3



Ein Superzapper wird gezündet: Im Effekt-Inferno verglühen sämtliche Angreifer, Ihr reißt Eure Augen und macht Euch bereit für die nächste Welle.

**Per Pad** ist "Tempest X3" zwar gut spielbar, an die genaue Kontrolle des Automaten reicht diese Steuerung aber bei weitem nicht heran: Den antiken Atari-Automaten steuerte man mit einem Drehregler extrem schnell und präzise um die Zylinder. Mit der Joypad-Steuerung habt Ihr hingegen manchmal Probleme, anfliegende Boni und Gegnerobjekte schnell genug anzupfeilen. Als Folge klettern die Unholde nach oben und krabbeln auf Euch zu. Doch auch Pad-Piloten sollten nicht verzweifeln: Übung macht den Meister!

**PS** Und noch ein Oldie-Update: Nach dem mißratenen "Robotron X" (Test in MAN!AC 1/97) buhlt die Techno-Version des Atari-Klassikers "Tempest" um die Gunst der 32-Bit-User. Bei "Tempest X3" wählt Ihr zwischen drei Varianten: Im "Classic"-Modus kämpft Ihr in grafisch simplen Vektor-Zylindern. Ziel des Spiels ist es, mit Eurer am oberen Rand manövrierbaren Schnellfeuerwaffe ("Claw") aus dem Zentrum aufsteigende Gegner zu treffen, bevor sie Euch abschießen oder (bei Kontakt) in das Loch hinabreißen. Mit längerer Spieldauer werden die Biester immer schneller und feuern gefährliche Projektile, denen Ihr unbedingt ausweichen müßt. Einmal pro Level könnt Ihr den "Superzapper" anwenden: Mit dieser Smartbombe fegt Ihr sämtliche Gegner aus dem Feld. Beim zweiten Spielmodus, dem "Duel", schießt Ihr von gegenüberliegenden Seiten eines Feldes aufeinander, während die Playstation für zusätzlichen Gegner-Nachschub sorgt. Beide Seiten des Zylinders werden nebeneinander

dargestellt. In der Hauptattraktion, dem "Tempest X"-Modus, spielt Ihr in einem grafisch gehörig aufgepeppten Szenario mit neuen Feinden und einer "Jump"-Option: So hüpfet Ihr kurzzeitig vom Rand empor und feuert auf bereits hochgeklebte Objekte. Mit Lens-Flares, verrückten Laser-Effekten und infernalischem Tempo steigert Ihr Euch in einen wahren Abwehrrausch. An Extras stehen Euch Partikel-Laser, helfende Droiden, intelligentere Megadroiden und zusätzliche "Jumps" und "Superzapper" zur Verfügung. Diese nehmt Ihr als heranrasende Objekte mit Eurem Claw in Empfang. Die Kameraperspektive stellt Ihr mit dem "Select"-Knopf ein: Ent-

weder die Kamera folgt Eurem Claw nur dezent, sie zoomt mit unterschiedlichem Abstand um den Claw ("Wild"), oder das Feld bleibt stationär und übersichtlich fixiert.

Insgesamt gibt's satte 99 verschiedene Zylinder-Formen: Bis zum 17. Abschnitt dürft Ihr die Felder frei wählen; schießt Ihr Euch zu neuen Feldern, speichert Ihr auf Memory-Card. *ch*

US-Muster von Dynatex, Tel: 0231-5575000



Fizzelige Mini-Grafik im Zweispielermodus: Schnell entsteht recht chaotisches Geballere.

**SPIELSPASS 73%**

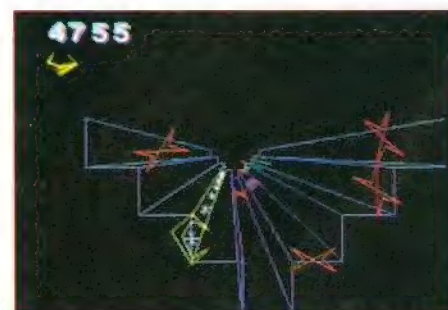
**HERSTELLER**  
Interplay

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK SOUND**  
65% 77%

**Internationales Fast-Action-Effektgetöse, das mit bewährtem Spielkonzept und flotter Musik lange motiviert.**



"Classic"-Modus mit simpler Strich-Grafik: Was auf Vektor-Bildschirmen überzeuget, wirkt auf Eurem Fernseher mager.

**!** Die Neuerungen zu "Tempest 2000" auf dem Atari Jaguar beschränken sich auf grafische Kosmetik. Das klassische Spieldesign ist nach wie vor für stundenlange Sessions geeignet. Mit HiFi-Equipment, großem Fernseher und der Kameraeinstellung "Wild" dreht Ihr dann völlig ab: Im Rausch der Effekte spielt Ihr nur mit intuitiven Reaktionen. Wie beim Oldie "Robotron: 2084" seid Ihr wie im Rausch, aus dem Ihr nur beim Verlust eines Lebens unsanft herausgerissen werdet. Leider ist der Zweispieler-Modus mißlungen: Zum einen sind die Röhren zu klein, um etwas erkennen zu können, zum anderen wird die Action schnell zu chaotisch. Als Wermutstropfen bleibt die teils eingeschränkte Übersicht bei zu psychedelischem Effektazauber zu vermeiden: Manchmal erkennt Ihr trotz bestechend flüssiger Grafik einfach nicht mehr, was abgeht. Trotzdem: "Tempest X3" ist die bisher beste Neuauflage des Klassikers.



Christian Blendl

## Andere Versionen

"Tempest 2000" gibt's schon länger für Jaguar und PC, die Saturn-Version testen wir ebenfalls in dieser Ausgabe.



# Tempest 2000



**SA** Auch auf dem Saturn jagt Ihr als intergalaktischer Türwächter über abstrakte Allnetze und feuert wie besessen auf heranrasende geometrische Gegner-Formen. Zwar müssen Sega-Fans auf die effektgespickte "X"-Version der Playstation-Variante verzichten, dafür dürft Ihr in "Tempest Plus" wahlweise mit Standard-Hilfsdroiden oder mit einem Freund im "Tempest"-Team gemeinsam losballern. Diese "Plus"-Version ist quasi als Mittelding zwischen der ebenfalls enthaltenen "Classic"- und der aufwendigen "2000"-Version anzusehen: Ohne Polygon-Schattierungen, dafür mit einigen Extras und neuen Gegnern eignet sich diese Variante prima zum Warmspielen. Auch der Zweispieler-Modus, bei dem zwei Ballerfreunde als Kontrahenten in verschiedenen Enden des Feldes aufeinander schießen, ist mit dabei. Musikalisch gleichen sich die beiden 32-Bit-Fassungen: Techno-Gebolze dient zur Sci-Fi-Ambiente-Erzeugung. *cb*

Partikel-Boni, Extra-waffen und Droiden: "2000" spielt sich wie "X".



"Tempest Plus": Mit einfacher Wireframe-Grafik und weniger Effekten, trotzdem ein spritziger Spielmodus.

**SPIELSPASS** **72%**

**HERSTELLER** Interplay

**SYSTEM** Sega Saturn

**ZIRKA-PREIS** 100 Mark

**GRAFIK** 58%

**SOUND** 77%

Gelungene Umsetzung des Atari-Klassikers mit Sucht-Appeal. Leider ohne die betörenden "X"-Grafikeffekte.

**!** Eigentlich könnte ich bei dieser Version meinen "Tempest X3"-Meinungskasten rezipieren; "Tempest 2000" ist ein hervorragend spielbarer, intelligenter Actiontitel ohne gravierende Fehler. Das Ambiente stimmt, Ihr werdet immer besser und genießt die zerbröselnden Gegner auch noch Wochen nach dem Kauf. Die fehlende "X"-Version ist unverständlich, wird aber durch die Team-Option in "Tempest Plus" zumindest für Gruppenspieler ausgeglichen. Schade, daß sich Interplay nicht entschließen konnte, alle Varianten für beide 32-Bitter auf CD zu brennen - je nach System verpaßt Ihr so zwangsläufig einen Modus. Vorsicht ist geboten, wenn Euch Punktzahlen schnuppe sind: Bis auf marginal veränderte Netze und schnellere Gegner ändert sich bei "Tempest" in höheren Levels nix mehr!

Christian Blendl

Andere Versionen - Die Playstation-Version "Tempest X3" testen wir in dieser Ausgabe. Jaguar- und PC-Versionen sind seit längerem erhältlich.



## Sony

Perfect Weapon (us)	115.-
Powerslave (us)	115.-
Rage Racer (us)	115.-
Rebel Assault 2 (us)	115.-
Soul Edge (us)	115.-
Suikoden (us)	115.-
Toshinden 3 (jp)	139.-
Baphomets Fluch (dv)	89.-
Crash Bandicoot (dv)	99.-
Crow:City of Angels (dv)	99.-
Crusader (dv)	89.-
Destruction Derby 2 (dv)	99.-
Fifa Soccer '97 (dv)	89.-
ISS Deluxe (dv)	89.-
NBA Live '97 (dv)	89.-
NHL '97 (dv)	89.-
Soviet Strike (dv)	99.-
Wipe Out 2097 (dv)	89.-
WWF in Your House (dv)	89.-
X-Com:Terror f.t. Deep (dv)	89.-
Multinorm PSX RGB	469.-
NeGcon	85.-
360 Block M. Card	99.-
PSX BOOT CHIP	50.-

## Saturn

Amok (us)	115.-
Bedlam (us)	115.-
Bug Too (us)	115.-
Contra:Legacy of War (us)	115.-
Crow:City of Angels (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Hexen (us)	115.-
NBA Live '97 (us)	115.-
Scorchers (us)	115.-
Street Racer (us)	115.-
Fighters Remix (jp)	129.-
Fifa '97 (dv)	89.-
Tomb Raider (dv)	99.-
Worldwide Soccer'97 (dv)	89.-
Multinorm Saturn RGB	559.-
Game Buster	99.-
Joypad	59.-

## N64

N64 RGB (us) + Mario 64	700.-
Shadows o. t. Empire (us)	179.-
Cruis'n USA (us)	169.-
Mario Kart (us)	189.-

Neuheiten telefonisch erfragen !!!

**STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE !**

**Fon: 07171/928892 + 928893**

NEUERÖFFNUNG + NEUERÖFFNUNG + NEUERÖFFNUNG  
BESUCHT UNSER LADENLOKAL IN DER POSTGASSE 9 !!

2nd2none GbR - Greter/Stubenvoll-Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten | FAX: 07171-928898

## MYSTIC GAMES

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Mystik Games • Fichtenweg 14 • 86938 Schondorf a.N.

Mo.-Fr. 12-19 Uhr  
Sa. 10-14 Uhr

## DER EXPERTE FÜR APC'S UND IMPORT-GAMES

### Saturn

Albert Odyssey	jap. 149.-
Dark Savior	jap. 129.-
Dragonforce	us. 139.-
Feda Remake	jap. 139.-
Legend of Oasis	us. 129.-
Linkle Liver Story	jap. 139.-
Longraiser 3	jap. 139.-
Lunar	us. 129.-
Lunar Silver Star	jap. 159.-
Magic Knight Rayearth	jap. 129.-
Master of Monsters	jap. 159.-
Mystario	pal. 99.-
Shining Wisdom	pal. 99.-
Sword & Sorcery	jap. 139.-
The Story of Thor II	pal. 99.-
World Advanced Military II	jap. 139.-

### Playstation

Arc the Lad	jap. 119.-
Arc the Lad II	jap. 159.-
Baphomet's Fluch	pal. 99.-
Beyond the Beyond	us. 129.-
Bio Hazard 2 (vorbestellen)	jap. 149.-
Breath of Fire III	jap. 159.-
Chronicles of the Sword	pal. 99.-
Hing's Field	us. 119.-
Hing's Field 2	us. 139.-
Hing's Field 3	jap. 139.-
Ogre Battle	jap. 149.-
Over Blood	jap. 139.-
Popolocrois	jap. 149.-

### Playstation

Space Griffon	jap. 129.-
Tomb Raider	pal. 99.-
Vandal Hearts	jap. 149.-
Wild Arms	jap. 149.-
Wizardry VII	jap. 139.-
SNES	
Bahamut Lagoon (Square)	jap. 149.-
Chrono Trigger (Square)	us. 149.-
Dragon Quest VI (ENIX)	jap. 139.-
Final Fantasy V	jap. 179.-
Final Fantasy VI	us. 149.-
Front Mission 1	jap. 129.-
Gun Hazard (Square)	jap. 149.-
Lufia 2	us. 149.-
Lufia 2	pal. 129.-
Rodra's Treasure (Square)	jap. 199.-
Romancing Saga 3	jap. 169.-
Shelken Densetsu 3	jap. 199.-
Tactic's Ogre	jap. 199.-
Terranigma	pal. 129.-
Treasure Hunter 6 (Square)	jap. 199.-

### Nintendo 64

Cruis'n USA	jap. 229.-
Killer Gold	jap. 229.-
Pilot Wings 64	jap. 179.-
Shadow of Empire	jap. 229.-
Super Mario 64	jap. 179.-
Turok (Call)	
Waverace 64	jap. 209.-

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Versandflasche 7.- • Vorkasse 6.- • Nachnahme 9.- • Ab 300.- im Versandkosten frei • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20.- berechnet.





Ihr verstellt die Kamera und rückt Euren Helden ins rechte Licht: Vor Euch liegt ein riesiger Lavasee.

# Dark Savior

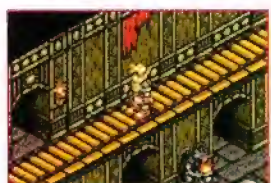


Ihr postet die Kiste auf dem Schalter, schwenkt den Blickwinkel nach unten und beobachtet, wie Plattformen erscheinen.



Aufblas-Sprites und Hektik: In den Kämpfen könnt Ihr nur auf den Schlag-Button einhämmern und hoffen.

**Neben** dem erst 1995 erschienenen "Zelda"-Verschnitt "Soleil" sorgte Climax' Vorzeige-Abenteuer "Landstalker" für Mega-Drive-Furore: Noch nie durften Sega-Abenteurer eine detailliertere und verstricktere Abenteuerwelt erkunden. Der isometrische Blickwinkel



Elf Niels wanderte Anfang 1994 durch Segas 16-Bit-Modul "Landstalker".

sorgte zwar für den einen oder anderen Suizid-Hüpfer, aber ein fesselnder Fantasy-Plot und traumhaft schöne 2D-Kulissen motivierten trotzdem mehr als die meisten Nippon-Kollegen mit klassischer Draufsicht. Selten war ein Adventure-Held sympathischer als Elf Niels (in der US-Version auf Nigel getauft), der mit seinen monströsen Holzlatschen noch heute Erinnerungen an durchwachte Nächte und Nervenkrisen wachruft.

**PS** In Japan häufen sich Manga-Adventures, westliche Spieler kommen – wenn überhaupt – erst in den Genuß, wenn der Titel schon längst vom Fortschritt überholt wurde. Segas Abenteuer-Veteranen Climax lieferten vor einem Jahr mit ihrem "Zelda"-Verschnitt "Shining Wisdom" ein enttäuschendes 32-Bit-Debüt ab, für 1997 hat man sich endlich zur PAL-Konvertierung einer lang erwarteten Fortsetzung durchgerungen: "Dark Savior"-Held Garian stapft mit monströsem Schuhwerk und struppigem Haarschnitt durch die Fußstapfen des "Landstalker"-Elfen Niels. Wie sein Vorgänger erforscht der blutjunge Schwertschwinger eine isometrische Adventure-Kulisse. Entgegen den filigran gezeichneten "Landstalker"-Hintergründen wurde die Szenerie nicht mit Bitmap-Objekten gebastelt, sondern aus Polygonen zusammengefügt. Für Brücken und luftige Aufbauten wurden ebenso dreidimensionale Konstruktionen verwendet wie für Wohnhäuser, schmierige Kanal-Gewölbe und die obligatorischen Adventure-Dungeons. Allein für die possierlichen Comic-Akteure hat Climax klassische 2D-Sprites gepinselt und die Echtzeit-Landschaft anschließend mit bunten Bitmap-Bewohnern bevölkert: Kopfgeldjäger und Meister-Metzler Garian lächelt Euch mit Nippon-typischem Blendax-Gebiß entgegen, zeigt Euch die kalte Schulter oder folgt mit schrägem Schritt dem Iso-Parkett. Um Garian die perspektivischen Unfälle seines 16-Bit-Ahnen zu ersparen, haben Climax die Echtzeit-Natur der Umgebung für manuelle Kameraschwenks genutzt: Wo Niels verzweifelt über die Lage einer schwebenden Plattform rätselte, dreht Ihr in "Dark

Savior" mit Links- und Rechtstastern den Blickwinkel. Auch wenn sich Euer Bitmap-Held mitdreht und zuweilen in der Luft hängt, könnt Ihr so immerhin die isometrische Szenerie ausloten. Fehlsprünge vermeiden und behaltet Garian auch hinter massigen Polygon-Verschlängen im Auge. Habt Ihr Eure Umgebung ausgiebig begutachtet und die 3D-Lage sämtlicher Objekte erspäht, laßt Ihr die Taster los: Die Kamera schwenkt wieder zurück, Garian trollt sich vom Ausguck ins Spielgeschehen zurück. Wie sein Elfen-Vorfahr liest Euer Held Objekte auf, legt mit dem Schwert Hebel sowie Schalter um und meistert Hüpfpassagen. Allerdings hat Climax das Augenmerk diesmal auf die Geschicklichkeitseinlagen gerichtet, Spielwelt und Plausch-Partner wurden eher zu einer Action-Szenerie als einer Plot-gewaltigen Abenteuerwelt kombiniert. Anstatt von Stadt zu Stadt zu ziehen und eifrig mit Pas-

santen zu schwatzen, treibt sich Kopfgeldjäger Garian in den Korridoren eines Fantasy-Alcatraz' herum, wo Ihr dem bösartigen Formwandler Bilan nachstellt. Die obligatorischen Abenteuer-Monster müßten indes vereinzelt Endgegnergefechten in Beat'em-Up-Manier weichen: Die Kamera zoomt heran und zeigt die aufgeblasenen Kämpfer-Sprites aus nächster Nähe. Die Kampftechnik: Ihr zieht Eurem Kontrahenten einen Schwertstreich nach dem anderen über die Mütze und sammelt in kurzen Verschnaufpausen Energie für Garians "Finishing Move". Die Regeln: Wer nach drei Runden beide Energiebalken eingebüßt hat, landet mit der Nase im Pixel-Staub. Erfahrungspunkte und Stufen gibt's keine, dafür werden nach jedem Gefecht "Bounty Points" verteilt: 20 Punkte räumen Euch nach Fehlsprüngen eine neue Chance ein, mit stattlicheren Summen könnt Ihr Kämpfe mit Nebencharakteren vermeiden oder Euren Kopf freikaufen. *rb*

**!** Schon beim Einstieg provoziert der einfallslose 16-Bit-Soundtrack einen üblen Beigeschmack, aber die fesche 3D-Szenerie gleicht das Sound-Defizit zunächst aus. Aber was als vielversprechendes Sequel beginnt, driftet schnell ins Mittelmäß ab: Werden aufwendige Konstruktionen ins Bild gerückt, schleicht Garian nur noch träge vor sich hin – nach abrupter Wiederaufnahme des Standardschnitts sind oft Stürze die Folge. Zuweilen kostet Euch die Kombination von unfairen Hüpf-Serien und spärlich verteilten Save-Points den letzten Nerv – besonders wenn Ihr trotz Kameraschwenks die Orientierung verliert. Zudem wirken die verpixelten Duelle eher wie eine Notlösung als ein vorausgeplantes Spielelement. Übrig bleibt ein nettes 3D-Experiment, das weder Detailreichtum noch Faszination des Vorläufers erreicht.

Robert Bannert

**SPIELSPASS 68%**

**DARK SAVIOR**

© CLIMAX 1996  
DISTRIBUTED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

**HERSTELLER**  
Sega

**SYSTEM**  
Saturn

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 67% **SOUND** 49%

Enttäuschendes "Landstalker"-Sequel mit reduziertem Abenteuergehalt und peinlichen Beat'em-Up-Einlagen.

**AB 12**





# Sega Ages

"Space Harrier", der Rennspiel-Veteran "Out Run" (mit Ferrari-Cabrio und Blondine) sowie "Afterburner 2", ein furioses Luftkampf-Spektakel. Bis auf die aus Speicherplatzgründen wegrationalisierten Remix-Musikstücke in "Out Run" sind die PAL-Versionen identisch zu den in Japan einzeln erschienenen Werken.

Die weitestgehende Automatenqualität der Umsetzungen ist loblich, Analog-Steuergeräte wie das "Nights"-Pad werden unterstützt. Highscores Eurer besten Leistungen speichern die drei Nostalgie-Programme selbständig ins interne Saturn-RAM. *cb*

Schnelle Action, beeindruckende Fantasie-Wesen: "Space Harrier" macht auch heute noch jede Menge Spaß.

**SA** Zur Freude aller Oldie-Liebhaber faßte sich Sega ein Herz und veröffentlicht die "Sega Ages"-Klassiker auch hierzulande. Auf eine CD wurden drei Automaten-Spiele der 80er-Jahre gepreßt: Der fantasievolle 3D-Shooter



Das Sega-Trio von links nach rechts: "Afterburner 2", "Space Harrier" und "Out Run". Für langanhaltende Punktejagd ist gesorgt!

Andere Versionen: Neben den schon früher erschienenen Umsetzungen auf andere Plattformen sind keine Versionen geplant.

**Die Coin-Ops** der "Sega Ages"-Spiele waren in den 80er-Jahren der Blickfang jeder Spielhalle: Zwar wurden die Automaten auch als Standversion ausgeliefert. Veteranen erinnern sich allerdings noch gut an die für alle drei Spiele gefertigten Hydraulik-Monstren. In diesen Cockpits wurden Spieler zusätzlich zur Bildschirm-Action noch ordentlich durchgerüttelt.

Für Fans **Christian Blendl** der Automaten geht ein Traum in Erfüllung: Nach langen Jahren Wartezeit freuen sich die gelungenen Umsetzungen meiner Arcade-Favoriten umso mehr als Sega schon auf Master System und Mega Drive fälschlicherweise 1:1-Umsetzungen anpries. Die Spiele machen nicht nur Oldie-Fans Spaß und sind genau das Richtige für Highscore-Junkies. Daß hiezulande gleich drei Spiele auf einer CD sind, ist ein fairer Zug: Nur Polygon-Fanatiker ignorieren die zoomenden Bitmaps.

**SPIELSPASS 73%**

**HERSTELLER**  
Sega

**SYSTEM**  
Saturn

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 59% **SOUND** 57%

Drei gelungene Automatenwerke der Achtziger: Opulente Action und nostalgisches Flair machen die Compilation empfehlenswert.

## Ladenlokal

45131

## Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



## Ladenlokal

40211

## Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard Plus	89,90	X 2 dt.	89,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF I. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Chr. of the Sword dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

## DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



**Sofort lieferbar, monatlich neu**  
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

**24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 14:  
2 Extreme, Streetracer, Actua Golf, Time Commando  
**Ab 15.1 Ausgabe 15 bei uns erhältlich !!!**

Voraussichtlich mit spielbaren Demos von:  
Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**  
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

## NEU NEU NEU NEU NEU

### Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

Jede Menge Playstation-Spiele im bewegten Bild zu sehen !!!

60 MIN \*\*\* VHS

SOFORT BESTELLEN

**NUR 19,90 DM**

### Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

**24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

## NINTENDO 64

Nintendo 64 us. und Spiele  
lieferbar !!!

## SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Streetracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

# 0201 / 777235



# Perfect Weapon



Die linke Gerade sitzt: Nach einem krachenden Hieb schlägt das Reptil-Alien einen Rückwärtssalto.



**Captain** Blake Hunter stellt sich und seine Martial-Arts-Künste ausführlich im düsteren Intro vor, während seine Gegner mit eingespielten FMV-Sequenzen Eindruck schinden. Dabei sehen die Charaktere in den Filmschnipseln jedoch oft kantiger aus als im echtzeitberechneten Spiel selbst.



**PS** Elite-Agent und Martial-Arts-Champion Captain Blake Hunter steckt in Schwierigkeiten: Brutale Kung-Fu-Aliens haben ihn zum Zwecke eines Kräftemessens in eine fremde Dimension entführt und harren mit Combos und Specials bewaffnet auf vier gerenderten Monden dem Duell der Welten. Nach verzweifelten Digi-Monologen Eures Helden beginnt der Schlachtzug zurück zur heimischen Mutter Erde auf dem Eismond: Mit der "Resident Evil"-ähnlichen Steuerung marschiert Ihr durch die kahle 3D-Felsenwüste vorbei an schneebedeckten Felsen und über



Arbeitsteilung im Alien-Tempel: Während Ihr Euch mit zwei wildgewordenen Shaolinschlägern duelliert, wartet der dritte gespannt auf den Ausgang des Kampfes.

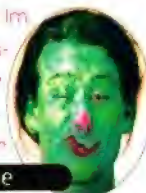
klaffende Eisspalten. Verlaßt Ihr die Kameraeinstellung, wird in eine neue Perspektive umgeblendet. Hinter Felsvorsprüngen und Findlingen lauern pro Mond drei verschiedene Sorten an Shaolin-Kämpfern, Martial-Arts-Affen, Kung-Fu-Bären oder Kampfchens, die sich Euch entschlossen in den Weg stellen. Mit den vier Feuertasten teilt Ihr Faustschläge und Tritte aus, je nach Kampferfahrung kombiniert Ihr Steuerkreuzaktion und Schläge zu wuchtigen Combos, niederschmetternden Würfeln und pfeifenden Specials. Seid Ihr unterlegen, stärken Energiehandschuhe und Schuttschirm Eure Kampfkraft. Nebenbei sam-

melt Ihr in den Dschungel-, Wüsten- und Tempellevels Schlüssel für geheime Türen und Daten für Eure Automap. Nach Hause telefonieren könnt Ihr jedoch nicht: Auf Eurer Heimreise hilft Euch nur die Speicherfunktion per Passwort oder Memory Card. *oe*

Master von Hypanex Tel. 0231 5575000

Auf den ersten Blick sieht "Perfect Weapon" schnucklig aus: Prunkvoll gerendete Hintergründe, massig Specials und Digschreie heben die Prügel Freude. Doch habt Ihr zum zehnten Mal den gleichen flackernden Gegner vermobelt, mangelt's an Abwechslung. Obendrein schlendert Blake ziemlich gemütlich einher, der "Lauf" endlich schneller"-Befehl klappt nur gelegentlich und macht Blake auch nicht viel flotter. Am meisten nagt jedoch der nervige Perspektivenwechsel an der Motivation: Im Kampf werden bis zu vier Ansichten durchgewechselt, Ihr kommt jedesmal mit der Steuerung durcheinander oder erblickt Euren Polygonkrieger plötzlich als Pixelhaufen am Horizont. Dafür erweist sich der Radar als nützlich, dank der großzügig verteilten Extras bleibt Euch genug Spielraum für ein paar Fehlritte.

Oliver Ehrle



Im typischen Eastern-Stil nehmt Ihr Euch die Feinde abwechselnd vor: Müde Schläger rasten und warten auf ihren Einsatz.



Leuchtende Aura um die Fäuste des Kriegers: Mit dem Power-Handschuh haben Eure Schläge besonders viel Wucht.

**Andere Versionen**  
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

**SPIELSPASS 54%**

**PERFECT WEAPON**

**HERSTELLER**  
ASC

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 68% **SOUND** 73%

Verwirrende Perspektivenwechsel und nur drei Gegnertypen pro Welt trüben die 3D-Keilerei.

**AB 16**



# Jet Rider



In extremen Kurven wirft Euer Jet-Reiter sein Laser-Lasso aus und schwingt sich um den Wendebaum.



Der Zweispieler-Modus ist flott und detailliert, allerdings sind Eure Vehikel recht mickrig.



Die Meute legt los: Trotz massiver Biker-Flut hält sich die Playstation wacker – weder Ruckelanfälle noch Geschwindigkeitseinbußen trüben das Rennen.

**PS** Bevor Nintendos "Wave Race"-Meute auch hierzulande durch dreidimensionale Wasserstraßen pflügt, läßt Konkurrent Sony seine "Jet Rider" zu Wasser. Realistische Physik und sturmgepeitschtes Wellenspiel sind auf 32-Bit-Hardware nicht im gleichen Maße realisierbar, also strickte man statt einer Jet-Bike-Simulation eine Action-betontere Wasserschlacht mit futuristischem Einschlag: Sonys Designer haben den "Jet Rider"-Vehikeln einen massigen Anti-gravitationsmotor eingebaut, für Beschleunigung und Bremsmanöver werden Düsentriebwerke gezündet. Resultat der Hightech-Konstruktion sind anpassungsfähige Amphibienfahrzeuge: Ihr düst über Küstenstreifen und Sandbänke, brettet in Mangrovensümpfen durch

Entengrütze und Dschungelstreifen oder springt in der Arktis von Eisscholle zu Eisscholle – zehn Kurse in aller Herren Länder fordern Euch mit unterschiedlichem Terrain und gemeinen Hindernissen sowie Sprungschanzen. Nachdem Ihr Euch im "Amateur"-Schwierigkeitsgrad mit ungewöhnlichem Untersatz und luftigem Fahrstil vertraut gemacht habt, wagt Ihr Euch an eine "Normal"-Saison: Nur wer am sonnigen Sandstrand und auf zwei tückischen Sumpfkursen den ersten Platz belegt, darf zu den Profi-Wettbewerben und vier neuen Parcours reisen. Drei Zusatzstrecken wurden für besonders hartgesottene Flitzer reserviert – die Veteranen-Turniere erscheinen erst auf dem Kurs-ticker, wenn Ihr den "Professional-Mode" gemeistert habt. Aber bevor Euch ein fiesches Marvel-

Mädel den Pokal in die Flossen drückt und Ihr im Champus badet, müßt Ihr Euch mit einem von zwanzig unterschiedlichen Jet-Bikern anfreunden und die Eigenarten Eures widerspenstigen Hover-Mobils in den Griff bekommen: Unterschiedliche Daten wie Beschleunigung, Masse oder Steuerung geben Aufschluß über das rudimentäre Fahrverhalten, für Kurvenlage und Reaktionszeit ist der Fahrer verantwortlich. Kleine Comic-Portraits zeigen Yoga-Freaks mit definierten Muskelpaketen oder Biker-Bräute, die kess ihren prall gefüllten Hover-Overall sowie knappe Freizeittracht präsentieren. Offensichtlich sind die Unterschiede zwischen männlichem und weiblichem Geschlecht allerdings nur bei der Charakterwahl, auf dem 3D-Parcours dagegen wurden sämtliche Fahrer im übergreifenden Mannschafts-look gehalten: Vier unterschiedliche Uniform- und Jet-Designs verraten, für welches Team Ihr fahrt. *rb*

Master von Dynatex, Tel: 0231/5575000

**Neben der** ungewöhnlichen Charakter-Auswahl ist das informative Drumherum das positivste "Jet Riders"-Merkmal: Selten war ein Rennspiel-Interface hübscher präsentiert – Interlace-Auflösung, stilvolle Unterlegun-



Interlace-Interface mit Sex-Appeal: Ihr studiert den Biker-Hintergrund.

Sony kontext das N64-Highlight "Wave Race" mit einer riesigen Biker-Horde und Options-Lawine: Aber was nützen Euch dynamische Kameraführung und erdrückende Charaktermeute, wenn Ihr die Vielfalt nicht genießen könnt? Donnert Ihr nicht gerade gegen die Uferböschung oder einen Baum, werdet Ihr von einem Kontrahenten genannt oder wünscht den Gegnern einen Unfall an den Hals: Die 3D-Biker rauschen ständig an Euch vorüber – ob Ihr mehrere Runden Vorsprung habt, interessiert keinen. Schade um den interessanten Ansatz: "Jet Rider" hat mit flotten Optik, einem grafisch kaum abgespeckten Zweispieler-Modus und dynamischen Surfgitarren-Riffs alles, was das Jet-Biker-Herz begehrt. Die zehn Kurse sorgen für Abwechslung – vorausgesetzt, Ihr bekommt die Handicaps in den Griff.

Robert Bannert



Eintönig: Auf dem Arktiskurs wurde eine Scholle an die nächste gereiht, dazwischen gähnen bodenlose Abgründe.



Auf den Küstenkursen ragen Brücken-Ruinen aus dem Wasser, Ihr macht vereinzelt Asphalttrampen aus.

65%

**SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
Sony

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 69% **SOUND** 74%

**Flotte Jet-Biker-Raserei mit riesiger Mannschaft, die an knallharten Gegnern und unübersichtlichem Kurs-Design krankt.**

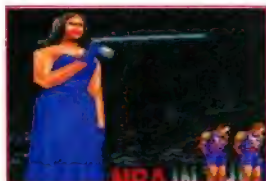
gen und attraktive Comic-Figuren halten wir für die bislang hübscheste Racing-Oberfläche. Zudem erspart Euch Entwickler Single Trac die mittlerweile obligatorischen Ladepausen – sogar im Spiel glotzt Ihr keinen Ladebalken an.



# NBA In the Zone 2

## Augen-scheinlich

haben bei „NBA In the Zone“ zwei Grafiker-Teams gearbeitet: Das FMV-Intro sowie die Polygon-Optiken während des Spiels sind prima, machen auch technisch eine gute Figur. Andererseits sehen die Typen, die z.B.



Kein schöner Anblick: Die Interpretin kann singen, sieht aber erbärmlich aus.

die Nationalhymne singen, derart übel aus, daß es schon peinlich ist. Auch die Replay-Zooms sind nicht ganz so perfekt, wie man es sich wünschen würde.



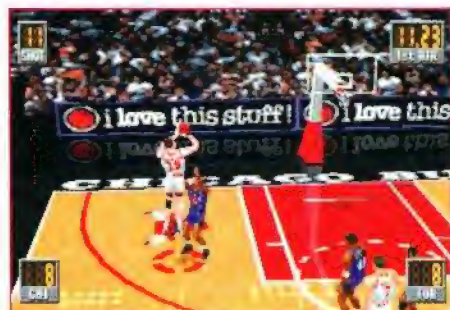
Ansehnliche Polygon-Optiken und ein guter Hallen-Sprecher: Das Ambiente bietet die Voraussetzung für ein heißblütiges Basketball-Match mit Original-NBA-Teams.

Dieser Ausgabe der MANIAC gebührt eigentlich der Untertitel „Basketball Collector's Edition“. Sage und schreibe vier Basketball-Simulationen trudelten zum Test ein: Neben „NBA Live '97“, „NBA Jam Extreme“ und „Space Jam“ auch Konamis „NBA In the Zone 2“. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler diesmal einen Liga-Modus implementiert, Freundschaftsspiele und Playoffs sind ebenfalls an Bord. Wie für NBA-lizenzierte Titel üblich, wählen wir aus den kompletten 29 Original-Teams, die jeweils mit zwölf Spielern vertreten sind. Auf Wunsch stellt Ihr Eure Mannschaften individuell zusammen, tauscht Spieler und entwerft sogar ganz individuelle Basketball-Superstars. Auch der Statistikteil wurde ausgebaut und liefert

jede nötige Information über das Team und einzelne Spieler. Auf dem Platz erinnert vieles an den Vorgänger: Zwar wurden aus drei Perspektiven jetzt vier Blickwinkel, doch Steuerung sowie Atmosphäre vermitteln nach wie vor den Eindruck einer seriösen Sportsimulation. Fast alle Joypad-Buttons sind belegt und bieten Euch jede Menge einfache und auch komplizierte Manöver für Angriff und Defensive (Doppel-Deckung von Gegnern, vorausgeplantes Zusammenspiel mit Computerteams). Konami hat sich nicht zum Einsatz Action-orientierter Specials verleiten lassen, sondern konsequent ihre realitätsbezogene Linie beibehalten. Allerdings ist im Vergleich zu EA Sports' „NBA Live '97“ etwas mehr Power im Spiel: Wer unbedingt will, kann ein paar

insgeheim hatte ich ja gehofft, daß die Fortsetzung noch mehr Verbesserungen aufweisen würde. Trotzdem muß man mit „In the Zone 2“ zufrieden sein: Das wesentliche Manko des Vorgängers (kein Liga-Modus) wurde ausgemerzt, die Polygon-Optik im Spiel deutlich verbessert – sieht man mal von diesen grätzigen Polygon-Sängern ab. Konami ist eine höchst angenehme Mischung aus realitätsnaher Simulation und dezenten Action-Elementen gelungen. Inwieweit die Grafik-Updates, die leicht überarbeitete Steuerung und die zusätzlichen Optionen einen Neukauf rechtfertigen, muß jeder persönlich entscheiden. Für sich alleine gesehen, gebührt „NBA In the Zone 2“ das Prädikat „wertvoll“: Einfach zu spielen, aber auch für Profis langfristig motivierend. Zumal die künstliche Intelligenz der Computer-Teams verbessert wurde

Martin Gaksch



Neben der „Live“-Perspektive (großes Bild oben) könnt Ihr den Court aus der Sicht hinter einem Korb bestaunen...



...oder Ihr verfolgt das Geschehen von der Seitenlinie, wie es Euch aus der „NBA Jam“-Serie bekannt ist.



Die Optionen sind überschaubar, lassen aber keine wichtigen Parameter vermissen.



Zahlensalat: Konami wurde dem Wunsch vieler Basketball-Freaks nach ausufernden Statistiken gerecht.

spektuläre Dunking-Varianten zeigen (Alley-Oops, Double Clutch) und die Zuschauer zum Beifallssturm ermuntern. Dabei solltet Ihr stets auf die Ausdauer der Akteure achten, um gegebenenfalls in den Viertel-Pausen oder während eines Time-Outs auszuwechseln. Außerdem müssen sechsmalige Foul-Sünder regelgerecht auf die Bank. mg

80%

**SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
Konami

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 80% **SOUND** 63%

**Zielstrebige Fortsetzung des guten Erstlings: Realitätsnahes Basketball mit Action-Touch und hübscher Polygon-Grafik.**



Schließlich habt Ihr noch die Möglichkeit, den Platz aus einer leicht schrägen Ansicht zu sehen.



# 0521/64234 M.C. Game 0521/64234

## SONY PLAYSTATION

Sony PlaystationKonsole	DV	379,95	Final	DV	84,95	Pennant Race	US	109,95	Twisted Metal 2	US	104,95	Theme Park	DV	69,95
NeGCon	DV	84,95	Firo & Klawd	DV	94,95	Penny Racers	DV	84,95	Victory Boxing	DV	i.V.	Tili	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95	Floating Runner	DV	84,95	Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95	Viewpoint	DV	49,95	Tomb Raider	DV	89,95
A-Train	DV	94,95	Fox Hunt	US	89,95	PGA Tour Golf 97	DV	84,95	Virtual Golf	DV	84,95	Ultimate	DV	84,95
Actua Golf	DV	84,95	Frank Thomas Big H. Baseb	DV	84,95	Pinball	DV	89,95	Warhawk	DV	84,95	Virtual Cop 2	DV	134,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95	Goal Storm	DV	69,95	Pa'Ed	DV	89,95	Williams Arcade Hits	DV	74,95	Virtual On	US	89,95
Adventure of Lomax	US	109,95	Gunship	DV	89,95	Pro Pinball	DV	89,95	Wing Commander 3	DV	89,95	World Series Baseball 2	DV	84,95
Andretti Racing	DV	84,95	Horned Owl	US	114,95	Project Overkill	DV	84,95	Wipeout 2097	DV	94,95	World Wide Soccer 97	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	99,95	Impact Racing	DV	79,95	Psychic Force	JP	119,95	Worms	DV	89,95			
Alien Trilogy	DV	89,95	In the Hunt	DV	84,95	Raging Skies	DV	84,95	WWF: Arcade Game	DV	69,95			
Batman Forever	DV	84,95	Iron & Blood	DV	84,95	Rayman	DV	84,95	X 2	DV	84,95			
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95	Iron Man X/O	DV	84,95	Resident Evil	DV	89,95						
Black Dawn	US	109,95	Jel Moto	US	104,95	Return Fire	DV	84,95						
Beyond the Beyond	US	104,95	Jumping Flash	DV	89,95	Ridge Racer Revolution	DV	94,95						
Blam! Machine Head	DV	84,95	Jumping Flash 2	DV	94,95	Road Rash	DV	84,95						
Blazing Dragons	DV	84,95	Kart Duel	DV	84,95	Romance a.t. 3 Kingd. IV	US	109,95						
Bubble Bobble	DV	84,95	Kings Field 2	US	109,95	Skeleton Warriors	DV	84,95						
Burning Road	DV	84,95	Killing Zone	DV	89,95	Slam'n Jam	DV	89,95						
Bust-A-Move 2	DV	74,95	Kanami Open Golf	DV	84,95	Slam Scape	US	109,95						
Casper	DV	94,95	Legacy of Kain	US	99,95	Shellshock	DV	74,95						
Cheesy	DV	84,95	Madden 97	DV	84,95	Shock Wave Assault	DV	69,95						
Cool Boarders	JP	139,95	Magic Carpet	DV	59,95	Sim City 2000	DV	84,95						
Chronicles of the Sword	US	104,95	Megatudo 2096	JP	139,95	Soviet Strike	DV	84,95						
Crash Bandicoot	DV	99,95	Moto X	DV	84,95	Space Hulk	DV	84,95						
Crime Wave	DV	i.V.	Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95	Spot goes to Hollywood	DV	84,95						
Cyberia	DV	84,95	Mickeys Wild Adventure	DV	84,95	Star Fighter 3000	DV	89,95						
D	DV	84,95	Myst	DV	89,95	Star Gladiator	US	109,95						
Darkstalkers	DV	84,95	Namco Museum Vol. 1	DV	94,95	Street Fighter Alpha	DV	79,95						
Davis Cup Tennis	DV	84,95	Namco Museum Vol. 2	DV	84,95	Street Fighter Alpha 2	US	104,95						
Deathtrap Dungeon	DV	84,95	Namco Museum Vol. 3	JP	144,95	Supersonic Racers	DV	89,95						
Destruction Derby	DV	94,95	Namco Museum Vol. 4	JP	139,95	Tekken 2	DV	99,95						
Destruction Derby 2	US	104,95	Nascar Racing	US	99,95	Tetris Plus	US	94,95						
Descent	DV	84,95	NBA in the Zone	DV	84,95	The Hive	DV	84,95						
Die Hard Trilogy	DV	84,95	NBA Jam Extreme	DV	84,95	Theme Park	DV	84,95						
Discworld	DV	84,95	Need for Speed	DV	84,95	Thunderhawk 2	US	94,95						
Disruptor	DV	89,95	NFL Full Contact	US	94,95	Tilt	DV	i.V.						
Dragonheart	DV	84,95	NFL Game Day	DV	94,95	Time Commando	DV	84,95						
Dungeon Creator	JP	104,95	NFL Quarterback Club 97	DV	84,95	Tobal Na 1	US	104,95						
Earthworm Jim 2	DV	94,95	NHL 97	DV	84,95	Tomb Raider	DV	89,95						
Extreme Games	DV	84,95	NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.	Top Gun	DV	94,95						
Extreme Games 2	US	104,95	Ogre Battle	JP	124,95	Total NBA	DV	94,95						
FI	DV	99,95	Olympic Games	DV	84,95	Track & Field	DV	94,95						
FIFA Soccer 97	DV	84,95	Olympic Soccer	DV	84,95	Trilogy	US	109,95						
			Pandemonium	DV	84,95	True Pinball	DV	84,95						
			Paradise Deluxe	DV	69,95	Tunnel B1	DV	84,95						

## SUPER NINTENDO

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty of Darkness	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Romancing Saga III	JP	89,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	DV	Dez
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

## MEGA DRIVE

Olympic Summer Games	DV	109,95
NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35  
Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-  
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.



# GROBI'S GAMESHOP



Täglich coole games aus Japan und Amerika



SEGA SATURN



05522 / 73477



Händleranfragen  
erwünscht  
unter

05522 / 12200



NINTENDO 64



PlayStation

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller





# NBA Jam Extreme

**PS** Auf in die dritte Runde: Nach „NBA Jam“ und der anschließenden „Tournament Edition“ führt Acclaim das

Action-Basketball mit dem Zusatz „Extreme“ weiter. Die Umsetzung des gleichnamigen Automaten (ebenfalls von Acclaim/Sculptured und nicht vom „NBA Jam“-Erfinder Midway entwickelt) wird dabei dem Namen vollauf gerecht:

Während man sich bei den Optionen auf die Standard-Modi beschränkt hat, geht's auf dem Platz heftigst zur Sache. Mit realitätsnahem Basketball hat das extreme 2x2-Spieler-Duell wenig zu tun. Die Dunking-Cracks liegen beinahe mehr auf dem Boden als daß sie regelgerechtes Paß- und Wurfspiel pflegen. Einen Schiedsrichter gibt's nicht, und so balgen sich die vier Akteure um die Kugel, um sie möglichst spektakulär im Korb zu versenken. Dabei stehen

**Kleiner**  
Vorgeschmack auf die nächste MANIAC: In der März-Ausgabe verraten wir Euch einige Spezial-Codes, wie Ihr mit den bekannten „Bigheads“ spielen oder Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens als NBA-Profis rekrutieren könnt.



Versucht doch mal die Codes JR 6/1, WAY 9/30, B16 12/6, MRV 12/31, NEW 8/12 oder TVH 6/6. To be continued...

gut dreißig neue Slam-dunk-Varianten zur Verfügung. Wichtig für das Special-FX-Spiel ist der neue „Extreme“-Knopf, der Euch zwar die doppelte Energie kostet, aber zu außergewöhnlichen Aktionen befähigt. Ansonsten wird gepaßt, geblockt, geworfen, gepöbelt und auf die Turbo-Taste gedrückt – ähnlich der bisherigen „Jam“-Steuerung.

Euer Team stellt Ihr aus 170 NBA-gestählten Profis zusammen, die in gut zehn Kategorien bewertet sind. Ihr regelt den Schwierigkeitsgrad, lest aufmerksam die gelegentlich eingeblendeten Tips und bereitet Euch im Trainingsspielchen auf das Turnier vor – den einzigen Spielmodus. Außerdem bemüht Ihr Euch, die Geheimcodes für die 60 versteckten



Nicht nur die Dunkings sind neu, auch die frische Polygon-Optik unterscheidet „Extreme“ von den Vorgängern.



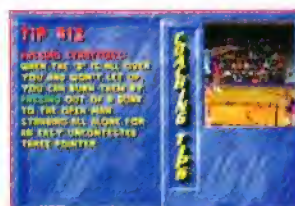
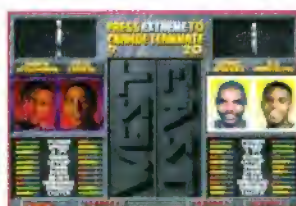
Wenn er fällt, dann schreit er: Bei „NBA Jam Extreme“ solltet Ihr Euch an Hosenboden-Aufsetzer gewöhnen.

Spieler zu finden – oder lest sie demnächst in der „Last Resort“-Rubrik der MANIAC nach. Komplet neu an „NBA Jam Extreme“ ist die polygonisierte Darstellung von Spielfeld und Akteuren. Während die Vorgänger auf traditionelle Bitmap-Optiken setzten, zoomt und rotiert das „Extreme“-Update fleißig vor sich hin.



Das muß man gesehen haben: Ein wichtiger Spielspaß-Faktor sind die aberwitzigen Dunking-Varianten.

Eure Erfolge werden wie gewohnt auf Memory Card gespeichert, via Paßwort gebt Ihr die Geheimcodes für besondere Features sowie ungewöhnliche Spieler ein (siehe Randtext). mg



Traditionelle Menüführung mit neuen Perspektiven: Links das karge Option-Menü, daneben die mehrfach bewerteten Spieler sowie ein Tip, wie Ihr ihn gelegentlich erhaltet.

Und was haben wir heute gelernt? Höher, schneller, weiter ist nicht das glückselig machende Universalrezept, um ein Spiel zu verbessern. Gerade die ausgewogene Balance an fulminanter Dunking-Action und durchaus taktisch interessantem Spielverlauf verhalf „NBA Jam“ zum Erfolg. Die „Extreme“-Variante vernachlässigt den zweiten Punkt zugunsten von aberwitzigen Slams, die zwar supercool aussehen, aber nicht langfristig zum Spielspaß beitragen. Außerdem hat es Sculptured Software nicht geschafft, dieses faszinierende Spielgefühl der von Iguana Software umgesetzten Vorgänger zu rekonstruieren. „NBA Jam Extreme“ ist immer noch ein ordentlich spielbares und spaßiges Action-Dunking, das jedoch mehr von einem Fun-Sportspiel, denn einer Action-betonten Sport-Simulation hat.

Martin Gaksch

**Andere Versionen**  
Die Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

**SPIELSPASS 67%**

**NBA JAM Extreme**

HERSTELLER  
Acclaim

SYSTEM  
Playstation

ZIRKA-Preis  
100 Mark

GRAFIK SOUND  
62% 52%

Überproduzierte Extrem-Variante von „NBA Jam“: Wahnwitzige Dunkings, insgesamt aber zu hektisch und unausgewogen.



## Winter Gold



Uppig bestückt: Das Spiel ist mittelmäßig, dafür stecken FX-Chip und Batterie in dem Modul.

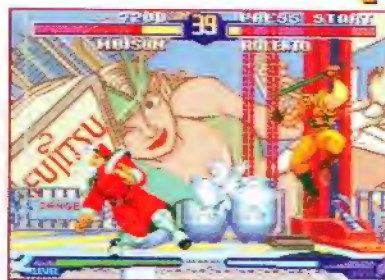
**SN** Obwohl auf der Packung kein Hinweis prangt, wurde der Sportsimulation „Winter Gold“ ein FX-Chip eingepflanzt. Dementsprechend sind die sechs Disziplinen polygonisiert und setzen auf eine halbwegs schnelle, aber recht farbarme 3D-Optik: Qualitativ kein Vergleich zu „Starwing“ oder „Stunt Race FX“. Außerdem ist das Sichtfenster auf allen vier Seiten beschnitten – der doppelte Letterbox-Effekt. Ihr meßt Euch in den Wettbewerben Bobfahren und Rodeln (praktisch identische Steuerung),

**Andere Versionen** — Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Skispringen, Abfahrt, Snowboard und Freestyle-Skisprung. Bei letzteren beiden Disziplinen müßt Ihr mit teils in der Anleitung vorgegebenen, teils geheimen Steuerkreuz- und Feuerknopf-Kombinationen möglichst viele Punkte scheffeln. „Winter Gold“ ist spielbar, dank FX-Chip für 16-Bit-Verhältnisse optisch interessant und recht flippig präsentiert. Wer ausschließlich ein Super Nintendo besitzt und auf simple Geschicklichkeitsübungen mit Winter-Ambiente steht, darf zugreifen. Den meisten Spaß habt Ihr mit mehreren Mitspielern. *mg*

SPIELSPASS <b>53%</b>	
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-Preis	110 Mark
GRAFIK	46%
SOUND	60%
Mittelprächtige Wintersport-Olympiade mit nur sechs Disziplinen. Dank FX-Chip mit Polygon-Optik – aber die ist nicht sonderlich aufregend.	

## Street Fighter Alpha 2



Das letzte Gefecht: Die beste- chende Spielbarkeit tröstet über manchen Technik-Fauxpas hinweg.

**SN** Letzte Runde auf dem Super Nintendo: 18 Spielfiguren – vom guten alten Ryu bis zum Mega-fiesling Akuma – mitsamt passenden Hintergründen sollen dem Nintendo-Fan den Abschied versüßen. Die Spielmechanik entspricht dem letzten 16-Bit-Straßenkampf, die Steuerung wurde leicht modifiziert und läßt die Super-Attacke jetzt in drei Stufen zu.

Mehr geht nicht: Mit „Alpha“ reizt Capcom nicht nur die Speicherkapazität eines Nintendo-Moduls bis aufs letzte Bit aus (das merkt Ihr an

verschiedenen „Ladezeiten“), auch das technische Potential der Konsole ist ausgelotet: Die Zuschauer im Hintergrund leiden unter Bewegungslegasthenie – tut sich doch mal was (Harrier-Start in Charles Stage), wechselt die Spielgeschwindigkeit trotz „Turbo“-Option in den Zeitlupen-Modus. Die Backgrounds sind nicht so liebevoll gezeichnet wie bei „Super STF 2“ und gehen fast zwischen den dicken Letterbox-Balken der PAL-Fassung verloren. Für Next-Generation-Ignoranten führt aber kein Weg an „Alpha 2“ vorbei. *ak*

SPIELSPASS <b>80%</b>	
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-Preis	140 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	65%
Sämtliche Automatenfeatures und die gewohnt-geniale Spielbarkeit trösten über die technischen Schwächen des 32-MBit-Knallers hinweg.	

**Andere Versionen** — Playstation- und Saturn-Fassung haben wir in MANIAC 7/96 mit 90% Spielspaß bewertet

# Cyber Space 32 BIT

**SV 1100 PS PROPAD**  
Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation, 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe  
**DM 69,95\***

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102 **DM 49,95\***

**SV 1107 PS PROGRAM PAD**  
Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.  
**DM 69,95\***

**SV 461 ECLIPSE PAD**  
Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe  
**DM 49,95\***

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 460 **DM 39,95\***

**SV 1101 PS ARCADE**  
Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.  
**DM 99,95\***

## Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export  
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel  
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega  
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo  
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG  
Bahnhof Nord · Postfach 25  
CH-9475 Sevelen  
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08  
Österreich: ABC SPIELSPASS  
Großhandels-GmbH  
Vorarlberger Wirtschaftspark  
A-68400 Götzis/Österreich  
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794



# NBA Live '97



Eine von einem knappen Dutzend Perspektiven: Die Seitansicht ist übersichtlich, wenn auch etwas angestaubt.

**PS** Da schau her: Bereits ein halbes Jahr nach der verspäteten 96er-Fassung von „NBA Live“ ist EA Sports wieder zur Stelle.

Das zweite Playstation-Basketball der Sportspiel-Vorreiter orientiert sich logischerweise am Vorbild, wurde aber inhaltlich dezent und optisch konsequent überarbeitet. So ist es keine Überraschung, daß die üblichen Spielmodi anwählbar sind: Freundschaftsspiel, Liga-Modus und Playoffs lassen sich mit den Original-NBA-Teams bestreiten. Dabei könnt Ihr den frechen Arcade-Modus aktivieren (keine Court-Begrenzungslinien, der Schiedsrichter macht ein Nickerchen) oder im typischen EA-Sports-Stil zur stilvollen Simulation schreiten. Wer's ganz individuell haben will, sucht sich im Option-Menü seine Lieblings-Regeln zusammen und spielt im „Custom“-Modus. Die Steuerung bietet zwar in keiner Spielart Extrem-Manöver im Sinne von „NBA Jam“, unterstützt aber jede nur denkbare Ballbehandlung – von gradlinig simpel bis zu taktisch kompliziert. Apropos Strategie: Das Playbook ist mit reichlich Offensiv- und einer Handvoll Defensiv-Varianten prima bestückt. Anders als beim Vorgänger beherrschen jetzt ausschließlich Polygone die Szene-



Bei „NBA Live '97“ wird zwar auch gedunkelt, doch die Aktionen der Basketball-Clubs sind insgesamt sehr züchtig.



Im Replay bewundern wir die Spielzüge aus beliebigen Perspektiven und zoomen ans Geschehen ran.

compare			
	Reggie Miller		Derrick McKee
31	starting SG	29	starting SF
4-6	95/96 season	117	points per game
23.1	minutes played	2440	minutes per game
26.2	minutes per game	32.5	field goals
34.4	field goals	34.7/112	field goal %
594/1006	field goal %	49.5	
472			
Indiana Pacers		Indiana Pacers	

Wie von EA-Sports-Werken gewöhnt, sind die Statistiken akkurat geführt und sehr liebevoll aufgeschlüsselt.

stimmte Szenen der Reihe nach aus jeder Sicht analysieren.

Daß man den Spielstand speichern kann, ist ebenso eine Selbstverständlichkeit wie die Multi-Player-Unterstützung für bis zu fünf menschliche Korbleger – Multitap vorausgesetzt. *mg*

rie und lassen die üblichen Kamera-Perspektiven zu. Auch hier schlägt „NBA Live '97“ die Konkurrenz in Sachen Ausstattung: Neben den umfassenden Statistik- und Strategie-Bereichen protzt die Blickwinkel-Sektion mit acht Positionen. Zusätzlich dürft Ihr den Zoom-Faktor bestimmen, so daß sich eine fast undefinierbare Winkel-Vielfalt ergibt. Dank der Replay-Option könnt Ihr be-

Alle Taktiken sind schon da: Die Defensive-Sets werden optisch illustriert.

taktiken einstellen sowie die Zuordnung einzelner Akteure überdenken. Insgesamt habt Ihr mit diesen Optionen wahrscheinlich mehr Einfluß auf Eure Mannschaft als die bestbezahlten NBA-Coaches, die sich mit widerspenstigen Superstars herum-schlagen müssen.

So laß ich mir Basketball gefallen: EA Sports hat die bekannten Stärken ausgebaut und grafisch einen Zahn zugelegt. Die Polygon-Optik braucht sich hinter Konamis „NBA In the Zone 2“ nicht zu verstecken und befriedigt auch gehobene Ästhetik-Ansprüche. Ob man die Parameter-Inflation als eher nützlich oder nervend empfindet, ist Geschmackssache – wer will, klickt sich ohne großen Aufwand zum Spiel mit Standard-einstellungen durch. Berausend ist erneut das fantastische Intro, der interaktive Sound im Spiel heizt die Atmosphäre nicht minder an (guten Online-Kommentator, emotionsgeladenes Publikum). Simulations-Freaks kommen um „NBA Live '97“ nicht herum, auch wenn sich die NBA-Konkurrenz von Konami und vor allem Sonys angekündigte „Total NBA“-Fortsetzung als hochwertige Alternativen empfehlen.

Martin Gaksch

© 1996 Electronic Arts. All rights reserved.

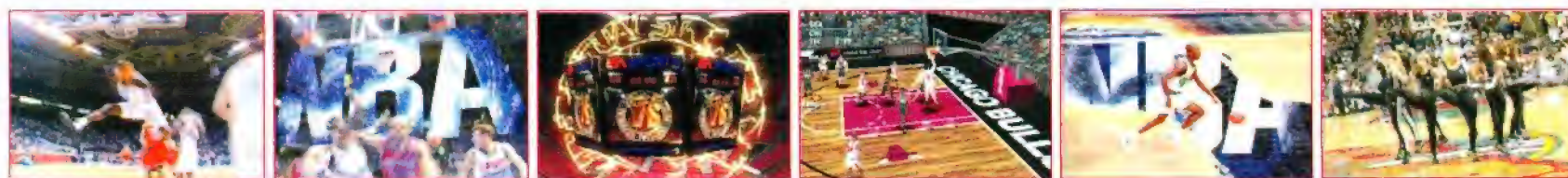
**HERSTELLER**  
Electronic Arts

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA - PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK** 80% **SOUND** 81%

Höchst akkurate Basketball-Simulation mit schöner Optik, toller Atmosphäre und konkurrenzlos vielen Optionen.



Professionell wie immer: Der FMV-Vorspann ist mit peitschenden Musik/Sprach-Collagen untermalt und kommt mächtig dynamisch rüber.

**Andere Versionen**  
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.





Michael Jordan kommt sich im Reigen der Toons etwas verloren vor: Trotzdem ist er der stärkste Spieler auf dem Feld.



Schiedsrichter gibt's beim Toon-Basketball nicht: Wer hinfällt, muß sich schon selbst wieder aufrappeln.



Treffender Titel: Auch wenn „Space Jam“ eine Hollywood-Kreation ist, trifft sie Konsolen-technisch ins

Schwarze. Die Adaption des Warner-Kinofilms kombiniert Tugenden des Action-Basketballs „NBA Jam“ mit aberwitzigen Fertigkeiten der Looney Tunes – ganz schön „abgespacet“. Mit von der Partie sind Bugs und Lola Bunny, Taz, Daffy Duck, Sylvester, Elmer Fudd, Foghorn Leghorn und Yosemite Sam. Zusammen mit Realo-Superstar Michael Jordan bilden sie die Front der „good guys“ und kämpfen gegen fünf ekelhafte „Monstars“ aus dem Weltall.

Klar, daß der Fight im Basketball-Court ausgetragen wird. Maximal drei Spieler pro Team laufen ein; jeder beherrscht Paßspiel, Turbo und Standardwürfe sowie eine Special-FX-Aktion. Allzu genau hält man sich nicht an die Basketball-Regeln, doch von den Grundvoraussetzungen wollten sich selbst die „Space

# Space Jam



Je beliebter die Akteure, desto unübersichtlicher wird's auf dem Platz. Spielt Ihr mit 3x3 Korblegern, muß man schon genau hinsehen, um die Übersicht zu behalten.

Jam“-Designer nicht trennen: Es werden vier Viertel gespielt, auch Zwei- und Drei-Punkte-Würfe sind erlaubt. Erfreulich ist, daß via Multitap bis zu sechs menschliche Korbleger an den Start gehen. Wenn Euch Toons-Basketball alleine nicht befriedigt, könnt Ihr die Sublevels im Option-Menü aktivieren: Dies bedeutet, daß Ihr nach dem ersten und dritten Quarter je eines von drei Bonusspielen absolviert, die sich positiv auf die Special-FX-Energie Eurer Ballzauberer auswirken (siehe Bilder). Außerdem müßt Ihr vor einem Match und in der Halbzeit simple Geschicklichkeitsaufgaben lösen, um mit maximaler Aggressivität in das Spiel zu gehen. Solltet Ihr Euch nach ausreichend Training fit für ein Turnier fühlen, dann erwartet Euch das „Intergalactic Tournament“. In diesem Wettbewerb spielt Ihr

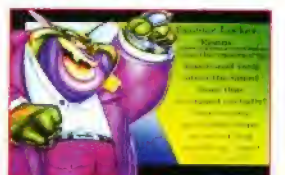
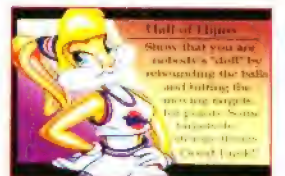


Das Option-Menü ist nicht so üppig wie bei normalen Sportspielen, dafür ist die Charakter-Auswahl amüsanter.



fünf Matches am Stück, Auswechslungen sind im Gegensatz zu den „normalen“ Basketball-Partien nicht erlaubt. Außerdem tritt grundsätzlich das Tunes-Team gegen die Monstar-Mannschaft an – Michael Jordan muß draußen bleiben. mg  
Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231-5575000

**Die** einzelnen Bonusspielen werden von bekannten Toons präsentiert. Wer zu faul ist, in der Anleitung zu blättern, findet rechts neben dem Portrait eine kurze Erläuterung des folgenden Spiels.



**SPIELSPASS 60%**

**SPACE JAM**

HERSTELLER  
**Acclaim**

SYSTEM  
**Playstation**

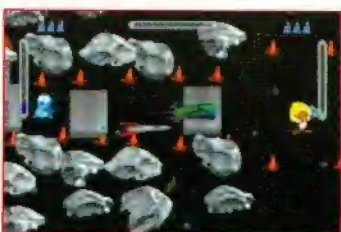
ZIRKA-Preis  
**100 Mark**

GRAFIK	SOUND
58%	51%

Funny-Basketball mit Toons und Michael Jordan: Solide inszeniert und mit Bonusspielen aufgepeppt, aber langfristig eintönig.

So sympathisch die Looney Tunes auch sind, nach ein paar Spieltagen hat man die possierlichen Animationen alle gesehen und konzentriert sich auf den spielerischen Gehalt von „Space Jam“ – und der ist nur mittelmäßig. Zwar bemühen sich die Entwickler, mit den Geschicklichkeits-Prüfungen für zusätzliche Motivation zu sorgen, doch mehr als ein lobendes Schulterklopfen sind sie den meisten 32-Bit-Spielern nicht wert. „Space Jam“ ist ein homogenes Produkt ohne tiefgreifende Mängel, bietet jedoch keine außergewöhnlichen Qualitäten: Junge Playstation-Fans werden sich am ehesten mit dem Simple-Basketball anfreunden. Wenn schon ein Toon-Sport, dann mit mehreren Ulk-Disziplinen. Selbst Konamis ähnliches Mega-Drive-Modul „ADME All-Stars“ bot Toon-Basketball und Toon-Fußball sowie drei weitere Wettbewerbe.

Martin Gaksch

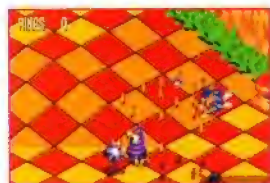


Oben seht Ihr vier von fünf Bonusspielen. Während das Rumgehops in der Umkleidekabine sowie das Weltraum-Wettrennen ziemlich öde sind (Bilder links), machen die beiden Zielwurf-Wettbewerbe ordentlich Spaß (Bilder rechts).



# Sonic 3D Blast

**Neben** dem Nintendo-Konkurrenten Mario ist Segas Rennigel mit drei Modulen, einer Mega-Drive-CD sowie dem Flipper-Abstecher "Sonic Spinball" der populärste Videospielheld. Auch Erzfeind Dr. Robotnik hat Sega bereits



Bis auf die Hintergrundoptiken identisch mit der Saturn-Version: "Sonic 3D" für das Mega Drive.

eine eigene Episode gewidmet: "Robotnik's Mean Bean Machine" ist außer der "Bust a Move"-Serie der bislang gelungenste "Tetris"-Ableger. Außerdem turnt der Sonic-Clan seit rund drei Jahren durch eine Zeichentrickserie für Nachwuchs-Spieler. In der innovativen "Chaotix"-Hüpferei für das Mega-32X kamen Clan-Mitglieder wie Miles und Knuckles ohne den Überschall-Star aus, in der Arcade-Klopperlei "Sonic - The Fighters" stellen der Igel und seine Freunde ihr dreidimensionales Prügel-Talent unter Beweis.



Fantasy-Flipper mit Jump'n'Run-Einschlag: "Sonic Spinball" erschien 1994 für Segas 16-Bitter.



Sonic rollt sich ein und zertrümmert einen Steinquader: Unter den Blöcken verbergen sich oft Geheimgänge und Extras.

Segas stacheliges Maskottchen flitzt durch sein erstes Saturn-Abenteuer: Nachdem man "Sonic Extreme" vorübergehend auf Eis legen mußte, macht sich Psygnosis-Entwickler Traveller's Tales kurzerhand an die 32-Bit-Umsetzung des jüngsten Mega-Drive-"Sonics". Wie in der 16-Bit-Version von "Sonic 3D" zischt der rasende Igel durch isometrische Monster-Level, Render-Verzierungen wie Mauerwerk oder die obligatorischen "Sonic"-Palmen säumen den weitläufigen Kachel-Kurs. Euer freches Stachel-Sprite durchstößt die verzwickte Jump'n'Run-Architektur wie gehabt im Eilmarsch, nach einem Sprung auf graue Bonus-Flimmerkästen stockt Sonic seine Continue-Reserve auf oder ergattert ei-



Rückenschwimmen auf Luftpolstern: In Robotniks Maschinen-Welt muß Euer Igel High-Tech-Apparaturen bedienen.



Alte Liebe rostet nicht: Nach jeder von sieben Welten lauert Euch Robotnik in seinem Kugel-Gleiter auf.

nen gleißenden Schutzschild: Ein blauer Lichterkranz bewahrt Euren Igel vor generischen Schuß-Salven und erspart Euch schmerzhaftes Blessuren nach einem Fehlsprung, eine rote Leuchtkugel macht Euren Helden feuerfest. Bevor Ihr Euch an Roboter-Monster wie Riesenskorpionen, Stahlbeißer und ferngesteuerte Krabben heranwagt, sammelt Ihr in alter "Sonic"-Tradition Ringe auf: Büßt Ihr Euren blauen Schild ein oder donnert Euer Held in vollem Lauf gegen eine von Robotniks Blech-Birnen, beschützen Euch nur die eingesackten Kleinodien. Nach einem Treffer kullern Sonics Schätze in alle Himmelsrichtungen davon: Bevor Ihr die verlorenen Schätze wieder auflösen könnt, sind die meisten Ringe verblaßt oder in einer Render-Ritze verschwunden - aber immerhin hat Euch die kostspielige Aktion den Hals gerettet. Wer ohne Ring-Reserve an einer

Obwohl nur vereinzelt unter japanischer Anleitung, hat das englische Entwickler-Team eine Hüpf-Episode in bester "Sonic"-Tradition gestrickt und den Klassiker mit hübschem Iso-Terrain gehörig aufgepeppt. Auch wenn der schräge Blickwinkel hier und dort unfaire Sprünge provoziert, kommen "Sonic"-Fans auf ihre Kosten: Ihr fetzt durch märchenhaft schöne Kulissen und stößt in allen Himmelsrichtungen - weder Ruckel-Scrolling noch stressige Ladepause hemmen die farbenfrohe Hüpf-Hatz. Von altbackenen "Sonic"-Samples abgesehen, haben Traveller's Tales über esoterisches "Enigma"-Gehauchte bis zu flotten Techno-Rhythmen zu jeder Zeit passende Level-Themen arrangiert. "Sonic 3D" ist eine routiniert inszenierte Fortsetzung, aber insgesamt simpler gestrickt als die 16-Bit-Episoden - und kommt ohne Paßwörter aus.

Robert Bannert



Piepmatz am Stiel: Sonic schlittert zwischen Flipper-Bumpen zu einem eingefrorenen Spatzen hindurch.

Laser-Kanone vorüberschlendert oder einen Robotnik-Robot angreift, unternimmt ein Suizid-Manöver: Wird Euer Igel ohne das lebenswichtige Kredit-Polster erwischt, büßt Ihr ein Leben ein. Landet Sonic nach einem pfffigen Sprung-Manöver auf der blank polierten Roboter-Karosserie, bekommt die Render-Rübe einen Kurzschluß und explodiert mit einer bunten Bitmap-Wolke. Zurück bleibt ein verwirrter Piepmatz, der sich prompt an Eure Turnschuhe heftet: Nur wer jeden Winkel durchstöbert und jeden Roboter knackt, schwirrt mit einem fünfköpfigen Vogel-Schweif zum Level-Ausgang, katalpultiert seine Schützlinge mit durch den Exit-Ring und fährt mit dem Aufzug zum nächsten Abschnitt. rb

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231 5575000



Kullert, rollt und rast, was das Zeug hält: Sonic fetzt als blauer Kugelblitz durch Flipper-Straßen und Achterbahnen.

78%



**HERSTELLER**  
Sega

**SYSTEM**  
Saturn

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 76% **SOUND** 77%

Isometrisches Bitmap-Comeback des Igels: Toll präsentierter Hüpf-Orgie nach gewohntem Sonic-Rezept - leider zu kurz.





# GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

**M**it dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

**Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

## MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe  /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr:

Kreditinstitut (nur Inland):

Bankleitzahl:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift \*

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)  
\* (damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

## NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich ☐ ☐ 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck bei. **11/93 3/94**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
**5/94 8/94 10/94 1/95 2/95 3/95 4/95 6/95**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
**8/95 9/95 10/95 11/95 12/95 1/96 2/96 3/96**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
**6/96 7/96 8/96 9/96 10/96 11/96 12/96 1/97**

**Widerrufsrecht:** Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.



# Donkey Kong Country 3

## Dixies Double Trouble



Gib Gas, Kiddy: Per Luftkissenboot düst Ihr von Insel zu Insel und entdeckt neue Welten.



Lausig kalt im Bergland: Das Krokodil mit dem Schild müßt Ihr mit der Tonne von hinten erwischen.



Mach hoch die Tür: Erledigt die Ratten im Laufband, um die verschlossenen Tore zu öffnen. Das Thermometer zeigt Euch, wieviele Ratten Ihr finden müßt.

**Um** Euren Bestand an Bonusmünzen und Extraleben laufend aufzustocken, nehmt Ihr auf der Oberwelt und in den Levels an Bonus-spielchen teil: Unter Zeitdruck sammelt Ihr Sterne und Münzen, vertrimmt fiese Krokodile, klettert Berge an Lianen hinauf und sprintet mit den Gebrüdern Bär um die Wette.



Money-Maker: In Swankies Unterhaltungsshow bewerft Ihr mit Opa Kong fleißig Krokodile.

**SN** Dixie Kong macht sich große Sorge: Kumpel Diddy ist über Nacht verschwunden, Gerüchte weisen auf eine Entführung durch den Oberfiesling Kaos hin. Nach einem Besuch bei Oma Kong macht sich das blonde Affenmädchen zusammen mit Ihrem Babybruder Kiddy auf die Suche nach der Kaos-Festung auf der Spitze des K3-Berges. Nachdem Ihr allein oder zusammen mit einem Kumpel die Bananenwelt betreten habt, beginnt Ihr Eure Suche auf der benachbarten Dschungel-Insel. Während Dixie wie im Vorgänger (Test in MANIAC 12/95) wüste Krokodile mit Helikopterzopf und Sprungattacken aus dem Weg räumt, schlägt Kiddy flotte Purzelbäume und öffnet mit wütenden Schlägen auf den Boden geheime Gänge. Aus ge-

wohnter Seitenperspektive steuert Ihr das Affenduo durch verwinkelte Baum-, Wasser-, Dschungel-, Eis- und Höhlenlevels, per Huckepack trägt Ihr Euren Kameraden auf den Schultern und werft ihn per Kopfdruck auf entlegene Plattformen und in versteckte Bonustonnen. Auf Eurem Weg trachten Euch nicht nur gierige Hornissen, stachelige Igel, zerzauste Ratten und hungrige Säbelzahnfische nach Eurem Leben, auch Stachelfallen, Lavaseen und tiefe Abgründe bedrohen Eure Gesundheit. Glücklicherweise helfen Euch fünf tierische Freunde (Elefant, Spinne, Schwertfisch, Papagei und Kanarienvogel) mit Rüssel- und Eierschuß, klebrigen Spinnennetzen und Piekelnase durch die Levellabyrinth. Falls Ihr doch einmal in einen Abgrund stolpert, stockt fleißiges Bananen-, Goldstücke- und

Luftballonsammeln Euren Lebensbestand wieder auf. Selbstverständlich nützt Ihr wie in vorangehenden Abenteuern Tonnen als Fortbewegungsmittel, Waffe, Rücksetzpunkt und Sprengsatz für versteckte Pfade. Endgegner und die Bärenfamilie versorgen Euch mit Muscheln oder Spiegel, die Euch im Tausch zu versteckten Levels führen. Mit einem Besuch bei Oma Kong speichert Ihr im Gegensatz zum schweren Vorgänger Euren Spielstand gratis ab. **oe**

Die Affenbande erreicht die Grenze des technisch Machbaren: Das grandiose Spielprinzip der Vorgänger wurde um neue Manöver, unzählige Bonusrunden, Minispielen, Geheimlevels und Missionen bereichert, einige Abschnitte überraschen mit zwei Spielerebenen. Die bombastischen Special-FX, von wüstem Schneetreiben bis säuselnden Wellen, reizen das Super Nintendo restlos aus, der geniale Teamwork-Modus und die ulkigen Tierverkleidungen lassen Euch Monate im Dschungel hausen. Im Vergleich zum zweiten Teil schindet Euch "Double Trouble" nicht mit hinterhältig knappen Sprüngen, das Sammeln von Gegenständen und die großzügig verteilten Ratselunterlagen verleihen der Affenjagd sogar einen Adventure-Touch. Die mitreißenden Dschungelrhythmen und witzigen Affen-Samples runden den Jump'n'Run-Knüller ab. Pflichtkauf!

Oliver Ehrle

**32 BIT** **SPIELSPASS 90%**

**DIXIE KONG DOUBLE TROUBLE**

**HERSTELLER**  
Nintendo

**SYSTEM**  
Super Nintendo

**ZIRKA-Preis**  
140 Mark

**GRAFIK** **SOUND**  
96% 86%

Brillantes Spieldesign mit Adventure-Touch und genialem Teamwork-Modus: Nintendo schockt die 32-Bit-Fans.



Die Bärenfamilie hat ihre Filialen in aller Welt verteilt und versorgt Euch gegen Entgelt oder besondere Gegenstände mit geheimen Infos und Tips. Um mit dem Luftkissenboot herumzufitzen, klaut der fiesen Spinne das Pflaster und gebt es Funky Kong im Bootsverleih.

**Andere Versionen**

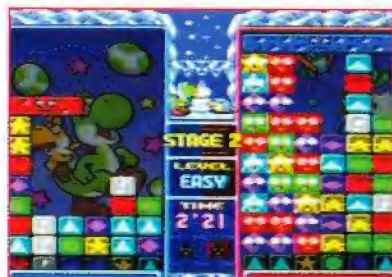
Die beiden Vorgänger wurden um jeweils zwei Prozent abgewertet. Teil 3 hat somit die höchste Spielspaß-Wertung aller "DK Country"-Episoden.







# Tetris Attack



Mit drei Ausrufezeichen wuchtet Ihr dem Gegner einen sperrigen Felsen ins Spielfeld.



Wer für sein Super Nintendo noch ein pfiffiges Grübelmodul sucht, ist bei "Tetris Attack" genau richtig: Von unten wachsen bunte Quadrate in Euer Spielfeld. Ihr versucht durch flottes Sortieren mindestens drei gleiche Würfel aneinanderzureihen und so den Stapel zu dezimieren. Im Actionmodus tretet Ihr gegen den Computer, einen Freund oder die Zeit an, gemütliche Zeitgenossen lösen im kniffligen Puzzlemodus festgelegte Aufgaben mit begrenzten Zügen. Die flotte Mischung aus "Baku Baku Animals" und "Puzznic" ist über-

Andere Versionen:

Es sind keine weiteren Versionen geplant.

sichtlicher als das Saturn-Vorbild und sorgt mit zahlreichen Spielmodi (besonders spaßig gegen einen Kumpel), dem simplen Spielprinzip und der bunten Knuddelohtik für spannende Knobelstunden. Fidele Schunkelmelodien untermalen die zünftige Sortierstimmung. Nur verwöhnte Super-Nintendo-Knobler sind etwas enttäuscht. Leveleditor, unterschiedliche Charaktere mit Specials und Zaubersprüchen oder geheime Levels ohne Licht oder Auftrieb könnt Ihr in "Tetris Attack" nicht finden. Import-Profis halten sich an das bewährte "Tetris Battle Gaiden". oe

**SPIELSPASS 77%**

HERSTELLER: Nintendo  
SYSTEM: Super Nintendo  
ZIRKA-Preis: 100 Mark  
GRAFIK: 46%  
SOUND: 69%

Sortieren bis die Würfel glühen: "Tetris Attack" überzeugt mit zahlreichen Spielmodi und einfachem Spielprinzip, Profis vermissen verspielte Features.

Produzenten: Marin O'Donnell, Paul Kilburn  
Originaldesign: Andy Davidson  
Programmierung: Francis Lillie  
Grafik: Roy Stewart  
Sound: Alistair Brimble, Bjorn Lynne

MANIAC  
**TEST 79**  
FEBRUAR 97

# Worms



Mit waghalsigen Granatwürfen pflügen die militanten Kriecher die Landschaft um.



Länger als erwartet dauerte die Umsetzung des kriegerischen Würmer-Spektakels auf das Super Nintendo. Bis zu vier Spieler kämpfen mit vier Team-Würmern (denen Ihr einzelne Namen zuordnen dürft) darum, wer als längster überlebt. Seid Ihr am Zug, entscheidet Ihr Euch unter Zeitdruck für Angriffe mit Uzi, Minigun, Bomben, Clusterbombe, Schrotflinte, Feuer-schlag, Drachenkugel, Dynamit oder Luftschlag. Defensivere Naturen buddeln sich mit Lötlampe und Bohrer in's Erdreich, teleportieren

sich aus der Gefahrenzone oder opfern sich als Kamikaze-Wurm. Vorsicht: Viele der Waffen sind begrenzt und fordern taktisches Vorgehen beim Einsatz. Als Geheimwaffe setzt Ihr eine Bananenbombe ein und feuert eine explosive Schaf in die gegnerischen Linien. Leider fehlen wie auf dem Mega Drive wichtige Features, u.a. das Ninja-Seil und Lenkraketen. Wer mit der mäßigen Grafik leben kann und Gleichgesinnte findet, unterhält sich mit dem fesselnden, an den Klassiker "Artillerie Duell" angelehnten Epos trotzdem vorzüglich. ch

**SPIELSPASS 69%**

HERSTELLER: Ocean  
SYSTEM: Super Nintendo  
ZIRKA-Preis: 120 Mark  
GRAFIK: 59%  
SOUND: 47%

Abgespecktes 16-Bit-"Worms", das mit umständlicher Steuerung und fehlender Speicheroption auskommen muß. Trotzdem ein Mehrspieler-Hit!

Andere Versionen:

Die "Worms"-Versionen für Mega Drive, Saturn und Playstation wurden in MANIAC 2/96 mit 69 bzw. 76% Spielspaß getestet.

## Sony PlayStation

A-Train	dt	99,95 DM
Ballblazer	us	119,95 DM
Baphomet's Fluch	dt	99,95 DM
Black Dawn	dt	99,95 DM
Castlevania X	jp	auf Anfrage
Choro Q 2	jp	149,95 DM
Chronicles o. t. S.	dt	89,95 DM
Crusader	us	119,95 DM
COMMAND&CONQUER	dt	99,95 DM
Star Wars	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Fifa Soccer 97	dt	99,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
Megaman 8	jp	139,95 DM
NHL Powerplay 96	dt	89,95 DM
NHL Hockey '97	dt	99,95 DM
Pandemonium	dt	99,95 DM
Rayman 2	us	119,95 DM
Rebel Assault 2	us	119,95 DM
RAGE RACER	jp	139,95 DM
Sim City 2000	dt	89,95 DM
Soviet Strike	dt	89,95 DM
Speed King	jp	149,95 DM
Spot goes to Hollywood	dt	99,95 DM
Star Gladiators	dt	99,95 DM
SOUL EDGE	jp	139,95 DM
Suikoden	us	119,95 DM
Syndicate Wars	dt	99,95 DM
Reloaded	us	119,95 DM
Toh Shin Den 3	jp	149,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
Warhammer	dt	99,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM
X-COM 2	dt	89,95 DM

## Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau

+ Umbau für us/jp Spiele

+ 1 Spiel

Mario 64	us	699,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	us	179,95 DM
Wayne Gretzky H.	us	169,95 DM
Cruisin' USA	us	189,95 DM
Kl Gold	us	179,95 DM
Trilogy	us	189,95 DM
Shadows o.t. Empire	us	199,95 DM
St. Andrews Golf	jp	199,95 DM
Jaypad, alle Farben	us/jp	79,95 DM
Memory-Card	us/jp	39,95 DM
Memory Card 1 Meg	dt	59,95 DM

### News und Ankündigungen:

Blade & Barrel	jp	auf Anfrage
Wonderproject J2	jp	auf Anfrage
MARIO KART, incl. PAD	jp	auf Anfrage
J-League Soccer	jp	auf Anfrage

Preise bitte telefonisch erfragen!

Alle gängigen PC CD-ROM Titel ab Lager lieferbar!!  
Importe und Originalversionen vor Deutschland-Release!!

Ab sofort im Internet:  
**www.flyingarts.de**  
Infos-News-Hints-Screenshots

Flying Arts finden Sie in ...

Achtung: Ladenpreise  
können abweichen!!!

# ARTS FLYING

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen  
Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

## SEGA SATURN

Area 51	us	109,95 DM
Bug! 2	us	119,95 DM
Crimewave	dt	99,95 DM
Command & Conquer	dt	99,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
Dawn of Darkness	us	119,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Fifa Soccer '97	dt	99,95 DM
FIGHTERS MEGAMIX	jp	129,95 DM
NHL Hockey '97	us	119,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
Sonic 3D Blast	us	119,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM
Virtua Cop 2 + Gun	dt	149,95 DM
Virtua On	dt	99,95 DM

Flying Arts

Im Forum Mülheim

Hans-Böckler-Platz 10

45468 Mülheim/Ruhr

Tel. 0208 / 384362

Flying Arts

Im Isenburg-Zentrum

Frankf. Str. 168-176

63263 Neu-Isenburg

Tel. 06102 / 327787

Flying Arts

EKZ Altenessen

Altenessener Str. 411

45329 Essen

Tel. 0201 / 8379871



# Area 51



Saturn: Im Army-Schulungsraum tummeln sich finstere Kreaturen. Die Alien-Gene erweisen sich als äußerst mutationsfreudig.

**Voller**  
Geheimnisse steckt die Legende um den mysteriösen Army-Stützpunkt "Area



Panik auf dem "Area 51"-Gelände: Ihr seht das mysteriöse Army-Objekt endlich mal von innen!

51": Seit dem ominösen "Roswell"-Vorfall 1947 (ungeklärte Phänomene am Himmel, widersprüchliche Regierungs-Dementis) mutmaßen UFO-Gläubige, daß die amerikanischen Behörden eine UFO-Landung vertuschen und streng geheime außerirdische Funde in der offiziell nicht existenten Basis aufbewahren. Auch für Hollywoods Filmemacher ist die Legende ein beliebter Script-Lieferant: Emmerich's "Independence Day" etwa spielt zum Teil in der "Area 51", wo Aliens zu Forschungszwecken gelagert werden. Alles nur Phantasie?

Auf der sagenumwobenen "Area 51", einem streng geheimen Militärstützpunkt in der Nähe von Las Vegas, ist die Hölle los. Ein mutiertes Virus ist aus dem Reagenzglas entwischt und verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf dem Gelände. Die Folgen sind grauenhaft: Soldaten werden verrückt, verfaulen bei lebendigem Leib und mutieren zu aggressiven Aliens. Als Mitglied der S.T.A.A.R.S.-Eliteeinheit kommt Ihr mit einigen mutigen Getreuen auf dem verseuchten Areal an. Der Spielablauf lehnt sich an Klassiker des Zielkreuz-Genres wie "Virtua Cop" an. Mit der "Stunner"-Lichtpistole (bzw. per Maus oder Pad) ergründet Ihr alleine oder mit einem Kumpel gleichzeitig das Gelände. Eure Route ist streng vorgegeben: Ein FMV-Renderfilm in akzeptabler Qualität gaukelt Euch den teils motorisierten Weg durch Freigelände, Lagerhallen und Laboratorien vor, die gräßlichen Zombies und Aliens werden als Bitmap-Objekte hinzugefügt. Euer



Playstation: Nach einem Treffer spritzt das verseuchte Fleisch aus dem mutierten Alien-Korpus.

Magazin füllt Ihr durch Schießen neben den Bildschirm auf, leistungsfähigere Munition bergt Ihr aus Ammo-Kisten und schwebenden Radioaktiv-Symbolen. Herumstehende Fässer und Feuerlöscher solltet Ihr sofort unter Feuer nehmen: In der Folge-Explosion verglühen in



Action in der Saturn-Lagerhalle: Ballert auf die gelben Explosiv-Fässer, um die Aliens zu vernichten!



Playstation: Volltreffer des Schleim-söldners: Trotz fauliger Hände schießen die Aliens ganz schön schnell!

Deckung kauernde Aliens. Damit Ihr nicht hemmungslos alles abschießen könnt, was Euch vor die Flinte kommt, schleichen von Zeit zu Zeit andere S.T.A.A.R.S.-Soldaten durchs Bild. Fünf Continues stehen bereit. Profis setzen den Schwierigkeitsgrad herauf oder fangen gleich in der Mitte des Spiels an. Nach jedem Abschnitt seht Ihr eine Leistungsbilanz, effiziente Alien-Röster werden befördert. Auch geheime Bonus-Räume warten darauf, entdeckt zu werden: Ballert einfach auf spezielle Objekte am Wegesrand. Die Playstation-Version bietet Vollbild, auf dem Saturn beschneidet ein zaunähnlicher Rahmen leicht das Bild. Ansonsten sind die Versionen identisch. *cb*

Muster von Dynatex, Tel. 0231 5575000



Saturn: In der Fabrik legt Ihr in Sekundenbruchteilen auf futzelig kleine Monster im Hintergrund an.

**SPIELSPASS 56%**

HERSTELLER	Williams
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	48%

Gut umgesetzter Midway-Zielkreuz-Automat, dessen Dauerballer-Konzept bald in Langeweile ausartet.

**SPIELSPASS 56%**

HERSTELLER	Williams
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	48%

Vollbild auf der Playstation, ansonsten zum Saturn identische Zielkreuz-Action im Horror-Stützpunkt.

Den Automaten habe ich nicht gemocht: Für eine Arcade-Maschine war die Technik veraltet und der Spielablauf zu monoton. Immerhin wurde die Grafik ohne größere Verluste auf 32-Bit umgesetzt. Zombies und Aliens wirken nicht übermäßig pixelig und sind ausreichend animiert. Am unspektakulären Herumgeballere wurde leider nichts verändert: Schon nach wenigen Versuchen läßt die Motivation spürbar nach. "Virtua Cop"-Vorteile wie mehrfache Treffer, packende Musik und zum Hintergrund passende Objekte vermisse ich schmerzlich: Nur die ab und zu auftauchenden Munitionskisten und explosive Fässer würzen den Spielablauf. Immerhin ballert Ihr auch Fenster, Bilder und Feuerlöscher in Stücke und genießt eine makellose Steuerung: Ausgehungerte Licht-Pistolen spielen zumindest mal probe.

Christian Blendl



030 - 46 40 44 11  
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding  
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Händleranfragen sind willkommen.

**Phone:**  
**0451**  
**871 7515**

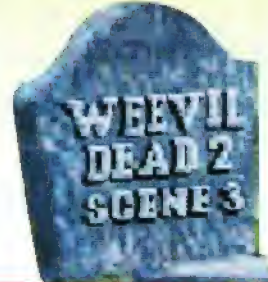
**Fax: 0451 - 8717565**

**(Nintendo 64-NTSC)**

NUMBER 2000 26 JULY 1990 ARE CLIMATIC



# Bug Too

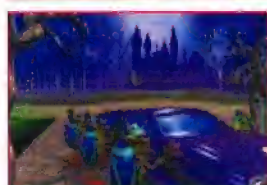
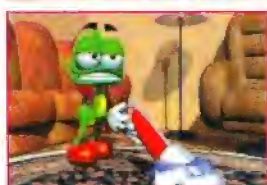


"I spit on your grave": Den Messerwerfer bespuckt Ihr mit Schleimbätzen, die Ihr aus dem Schlund emporwürgt.



Was haben Sylvester Stallone, Steven Seagal und Bug gemeinsam? Zum Leidwesen des Publikums konnten sich

**In den** pixeligen FMV-Schnipseln verfolgt Ihr Bug's Regie-debut und beobachtet den Pantoffelhelden bei seinen häuslichen Tätigkeiten.



alle drei mit der Rolle als Hauptdarsteller nicht zufriedengeben und pfuschen nun als Regisseur auch hinter der Kamera herum. Da Bug nicht über die private Budget-Ressourcen seiner Kollegen verfügt, durchstöbert er die Filmkulissen nach Diamanten. Wahlweise mit Bug, seiner Freundin oder ihrem quengeligen Schotswurm startet Ihr in festgestellter 3D-Perspektive zur Suche durch Horror-, Abenteuer- und Fantasy-Szenarien. Die drei putzigen Zeitgenossen haben jedoch ihre eigenen Wertvorstellungen und jagen je nach Charakter blitzenden Diamanten, funkelnden Saphiren oder leckeren Knochen hinterher. Leider haben die Putzfrauen gerade Urlaub und so hetzen Euch grimmige Kakerlaken und flinke Stachelwürmer durch die unwegsamen Labyrinth. Mit einigen herzhaften Hüpfen

Transparenter Nebel zieht über den Bildschirm, die Polygonwelt dreht sich - trotzdem bleiben Ruckelanfälle aus. Dafür frustriert die Perspektive: Viel zu oft erkennt Ihr einen Gegner erst bei der Kollision, obendrein läßt sich der Abstand zu Euren Feinden selten einschätzen. Zum Ausgleich motivieren die geschickt platzierten Geheimgänge: Auch beim zehnten Durchlaufen entdeckt Ihr noch eine Bonusplattform. Das ulkige Digi-Genörgel und püffige Melodien runden "Bug Too" zu einer netten Hüpferei ab, die technisch allerdings nur durch ihre Sauberkeit besticht und mit aktuellen Effekt-Highlights nicht mehr konkurrieren kann - zumal die Endgegner deutlich magerer ausgefallen sind als beim Vorgänger. Der Innovationsbonus des ersten Teils ist futsch, nur Hardcore-Hüpfer wagen sich in den eklatant schweren Käfer-Streifen.



Oliver Ehrle



Auf den Spuren der Sphinx: Im Pyramidenlevel zerquetschen Euch riesige Steinquader, die Ihr selbst per Fußfalle auslöst!

auf den Kopf plättet Ihr das Ungeziefer. Zu schaffen machen Euch jedoch die hinterhältigen Fallen: Kippende Grabsteine stampfen Euch in den Boden, Speergruben bedrohen Euer Leben und herabsinkende Steindecken zerquetschen Euch. Mit einem flinken Hopper auf Trampoline und Kakteen entkommt Ihr der Gefahr im Flug. Damit Ihr unbeschadet den Endgegner erreicht, öffnen Euch Schalter Tore und Abkürzungen über bewegliche Plattformen zur finalen Bushaltestelle. Dort werdet Ihr schnurstracks zur Boßkakerlake befördert, die Euch mit ihrer geheimen Kampfaktik einheizt. Um nicht mit leerer Energieflasche dazustehen, sammelt Ihr unterwegs grünen Schleim in Dosen und versteckte Herzen, die sich in entlegenen Schatzkammern befinden. Fleißige Käfer bemühen sich durch Geheimgänge und entdecken auf wackligen Plattformen Extraleben und Bonus-schätze. Seid Ihr trotzdem unterlegen, helfen Euch drei Continues bei der gefährlichen Mission. oe

melt Ihr unterwegs grünen Schleim in Dosen und versteckte Herzen, die sich in entlegenen Schatzkammern befinden. Fleißige Käfer bemühen sich durch Geheimgänge und entdecken auf wackligen Plattformen Extraleben und Bonus-schätze. Seid Ihr trotzdem unterlegen, helfen Euch drei Continues bei der gefährlichen Mission. oe

68%

SPIELSPASS

HERSTELLER

Sega

SYSTEM

Playstation

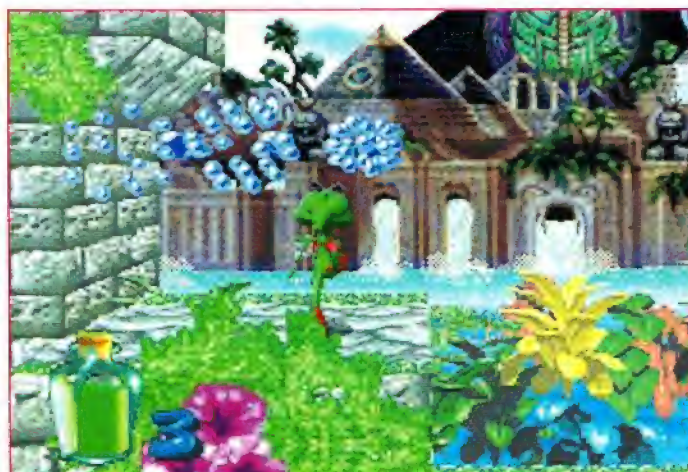
ZIRKA - PREIS

100 Mark

GRAFIK SOUND

70% 68%

Ultraschweres 3D-Jump'n'Run mit unzähligen Geheimgängen, Perspektiven-Manko und unsauberer Kollisionsabfrage.



Im farbenfrohen Burggarten verstecken sich die wüsten Kellerrasseln hinter leuchtenden Blumen.



Schwindelgefühle: Marschiert Ihr über den Ringpfad, dreht sich die 3D-Welt um Euch.

#### Andere Versionen

Es sind keine anderen Versionen geplant. Der Vorgänger erhielt 80% Spielspaß in MAN!AC 10/95 (heute abgewertet auf 73%).



**ZAPP**  
G•A•M•E•S

A. THIELEN  
KARTHÄUSER STR. 13  
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

## SONY PSX

LEGACY OF KAIN	US 119,-
KINGS FIELD 2	US 119,-
DECEPTION	US 119,-
REBEL ASSAULT	US 119,-
DISRUPTOR	99,-
TOMB RAIDER	99,-
BAPHOMET'S FLUCH	109,-
X-COM 2	109,-
RAGE RACER	JP DEZ.
SOUL EDGE	JP DEZ.

## SATURN

VIRTUA ON	US 119,-
SONIC 3D BLAST	US 119,-
BUG TOO	US 109,-
VIRTUA COP 2	US 119,-
AMOK	US 129,-
STORCER	US 129,-
MANXX TT	US 129,-
DIGITAL PINBALL 2	JP 129,-
FIGHTERS MIX	JP 129,-
ENEMY ZERO	JP 139,-

## Nintendo 64

WAYNE GRETZKY HOCKEY	169,-	K.I. GOLD	DEZ
SHADOW OF EMPIRE	DEZ	TRILOGY	DEZ
MARIO KART R	DEZ	CRUISIN USA	DEZ
INT. SUPERSTAR SOCCER	DEZ		

HTTP://www.zappgames.com

**PLAYSTATION/SATURN**  
**AN + VERKAUF VON**  
**GEBRAUCHTSPIELEN**  
**06731/10845**

MEGA GAME  
POINT

NEUE  
ADRESSE

Bodenbacher Str. 16c  
01277 Dresden

Tel. 0351-2526611

SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64

Preiswerte Neuheiten  
und massig Zubehör

Haufenweise Module

Alle Geräte am Lager

PREISLISTE  
ANFORDERN!

ANKAUF & INZAHLUNGNAHME  
von Videospielen u. Konsolen  
Angebote per Fax: 0351/2526606

Media Tec

Fon: 0231 / 72 46 490

Fax: 0231 / 72 46 492

A-TRAIN	93,90
ADV. OF LOMAX	85,90
AYRTON SENNA KART	83,90
BAPHOMET'S FLUCH	85,90
BEDLAM	88,90
BLACK DOWN	87,90
BLAM! MACHINEHEAD	88,90
BLAST CHAMBER	84,90
BLAZING DRAGONS	83,90
BURNING ROAD	89,90
BUST A MOVE 2	69,90
CHRASH BANDICOOT	99,90

## Versand und Laden

CHRONICLES SWORD	85,90
COMMAND&CONQUER	98,90
DARKSTALKER	88,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
DISRUPTOR	84,90
EXHUMED	83,90
FIFA SOCCER 97	84,90
FINAL	79,90
FIRO & KLAUD	82,90
FORMEL 1	99,92
HARDCORE 4X4	89,90
HEXEN	88,90
IN THE HUNT	85,90
INT. SUPERST. SOCCER	79,90
IRON & BLOOD	83,90
JUMPING FLASH 2	94,90
MOTOR TOON 2	85,90
MYST	85,90
NAMCO MUSEUM 2	89,90
NASCAR RACING 96	84,90
NBA LIVE 97	84,90
NHL HOCKEY 97	84,90
NHL POWERPLAY 96	84,90
PANDEMONIUM	84,90
PROJECT OVERKILL	89,90
RELOADED	91,90
RESIDENT EVIL	88,90
RETURN FIRE	88,90
SAMPRAS EX. TENNIS	89,90
SOVIET STRIKE	84,90
SPOT GOES HOLLYW.	87,90
STAR GLADIATOR	88,90
STR. FIGHTER ALPHA 2	88,90
STREET RACER	85,90
TEKKEN 2	99,90

**Umbau PSX Multinorm**  
**69,- DM**

**Multinorm PSX 449,- DM**

TIME COMMANDO	84,90
TOMB RAIDER	89,90
TRILOGY	84,90
TUNNEL B1	83,90
TWISTED METAL	85,90
VICTORY BOXING	87,90
WIPEOUT 2097	93,90
X-COM	86,90
X2	84,90
<b>HARDWARE:</b>	
NEGCON	77,90
MADCATZ	139,90
PAD SONY	44,90
PREDATOR GUN	79,90
RGB KABEL	29,90
TASCHE+PAD+MEMORY	86,90

## NINTENDO 64:

NINTENDO 64 + SPIEL	699,90
NINTENDO 64 PAD	69,90
MEMORY CARD	39,90
WAVRACE US	189,90
PILOTWINGS JP	159,90
MARIO 64 US	189,90
KI 64 GOLD US	189,90
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	179,90
SHADOW OF THE EMPIRE	189,90
MARIO KART 64	189,90

Media Tec GmbH  
Am Rundbogen 13 b  
44265 Dortmund

## DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION MERCHANDISE VERSAND

### SONY Playstation

Crash Bandicoot dt.	89,95 DM
Chronicles of the Sword	94,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	119,95 DM
Die Hard Trilogy dt.	98,95 DM
Formel 1 dt.	94,95 DM
Soviet Strike dt.	88,95 DM
Streetfighter Alpha 2 us.	88,95 DM
Syndicate Wars us.	119,95 DM
Tekken 2 dt.	98,95 DM
Project Overkill dt.	88,95 DM
Disruptor dt.	94,95 DM
Twisted Metal 2 us.	119,95 DM
2 Xtreme us.	119,95 DM
Blood Omen dt.	94,95 DM
Adventures of Lomax dt.	94,95 DM
Firo and Klawd	80,95 DM
Iron and Blood	80,95 DM
NHL 97 (EA) dt.	98,95 DM
Pandemonium dt.	98,95 DM
Project X2 dt.	80,95 DM
Rebel Assault us.	119,95 DM
Tomb Raider dt.	88,95 DM
FIFA Soccer 97 dt.	98,95 DM
Streetracer dt.	88,95 DM
Nascar Racing 96 dt.	98,95 DM
Ayrton Senna Kart us.	119,95 DM
International Moto-X dt.	94,95 DM
X-Com 2: Terror in the Deep dt.	119,95 DM

### JETZT ABER RAUS DAMIT

Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht!!!	
Wipe Out 2097 PSX dt.	79,95 DM
Andretti Racing PSX us.	79,95 DM
Tunnel B1 PSX us.	79,95 DM
Primal Rage PSX us.	39,95 DM
Alien Trilogy SAT us.	79,95 DM
NHL Powerplay 96 PSX us.	79,95 DM
Darkstalkers PSX us.	79,95 DM
Philosoma PSX dt.	39,95 DM

**Hotline & Fax**  
**Tel: 02323 / 55027**  
**Fax: 02323 / 55034**

Vogler-Feiser GbR  
**VIRTUAL WORLD**

### SEGA SATURN

Command and Conquer us.	109,95 DM
Streetracer	99,95 DM
Virtua Cop 2 us.	109,95 DM
Virtua Cop 2 (incl. Gun) us.	159,95 DM
Soviet Strike dt.	99,95 DM
Daytona CCE dt.	99,95 DM
Bug Too us.	119,95 DM
<b>NINTENDO 64</b>	
N64 RGB + Booster + Mario jp.	749,95 DM
N64 64 US	179,95 DM
N64 64 US	179,95 DM
Shadow of the Empire jp.	189,95 DM
Mario Kart 64 jp.	CALL NOW
Star Wars: Dinosaur Hunter us.	CALL NOW
Cruisin USA us.	179,95 DM

### PC-CD-ROM auf Anfrage!

Topitel ab Lager lieferbar!!!

Besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte.

Sie finden uns in:  
58452 Witten, Breddestr. 38 Tel-Fax: 02302/51767  
44629 Herne, Bahnhofstr. 92 Tel-Fax: 02323/55034  
59423 Unna, Massenerstr. 25 Tel-Fax: 02303/238080

**Übrigens: Wir führen auch**  
**Science Fiction Merchandising z.B. T-shirts,**  
**Modellbausätze, Fertigmodelle, Figuren von**  
**STAR WARS, STAR TREK und SPAWN**

**Videos: z.B. Mangas, Splatters (Strong**  
**army!), Babylon 5, Star Trek (Voyager, Deep**  
**Space 9, Glass)**

### Trading- und Game Cards:

z.B. Star Wars, Star Trek, Battletech,  
X-Files, Magic (Ice Age, Visions, Mirage usw.)  
Bitte nutzen Sie unseren telefonischen  
Rückrufservice!!! Bei Reservierungen bzw.  
Vorbestellungen rufen wir Sie nach Erscheinen  
des Artikels zurück und informieren Sie über den  
jeweiligen Preis. (UNVERBINDLICH !!!)  
Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Preisliste auf  
Anfrage!!! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung  
bei uns zu haben. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche und  
Nachnahme 10,- + 3,- Zahlkartengebühr. Porto, Verpackung in  
Sicherheitstasche bei Vorkasse nur 7,-.  
Händleranfragen erwünscht.  
(Ab 300,- Bestellwert versandkostenfrei)

**MAN!AC  
ONLINE**

**WWW.  
LOGON.DE/  
MANIAC**

**aktuell,  
kritisch,  
kompetent**



# FIFA Soccer '97



"Ihr müßt den Raum dicht machen!"  
Wolf-Dieter Poschmann und Kalli Feldkamp  
kommentieren die "FIFA"-Partien.

**PS** Schlag auf Schlag: Nach „NHL Hockey“ folgt die mit Spannung erwartete 97er-Fassung von „FIFA Soccer“. Wie in unseren EA-Sports-Reportagen bereits

angekündigt, haben sich die Entwickler diesmal intensiv um Neuerungen bemüht. Daß „FIFA“ Freundschaftsspiele sowie Liga- und Turnier-Modi bietet, ist seit langem bekannt. Diesmal dürft Ihr jedoch unter freiem Himmel und in der Halle antreten. Die Indoor-Variante ist dementsprechend actionreicher, forciert die Bandentaktik und wird mit nur fünf Mann pro Team gespielt. Dabei solltet Ihr aber nicht vergessen, die bewährten Standard-Optionen (u.a. Wetterverhältnisse, Simulation- und Arcade-Einstellung sowie ein Dutzend andere Parameter) zu beachten. Dank „FIFA“-Lizenz sind die wichtigsten Vereinsmannschaften aus zwölf Ländern (inklusive dem EA-Team und den 18 Bundesligisten der 95/96er-Saison) sowie 64 National-Teams vertreten. Dies hindert Euch jedoch nicht daran, auf dem Transfer-Markt zuzuschlagen und diverse Umstellungen vorzunehmen. Auf dem Platz erwarten uns zunächst die bekannten Kamera-Optionen mit bis zu acht Blickwinkeln. Je näher wir jedoch an das Geschehen heranzoomen, desto



Gemischte Gefühle: Optisch sieht „FIFA '97“ sehr gut aus, technisch gibt's nach wie vor Probleme.



Neuer Spielmodus: EA Sports hörte auf die Fans und präsentiert erstmalig eine Indoor-Variante.



Jetzt können sich Wiederholungen mit Zoom-Perspektive: Atemberaubende Animationen aus nächster Nähe.

## Im Gegensatz

zu dem aggressiven Intro und den berauschenden Spieler-Optiken, sind die Menüs ziemlich altbacken gestaltet. So kann man sie zwar problemlos le-



sen und bedienen, doch sie wirken dem High-tech-Flair des restlichen Spiels etwas entgegen.

prägnanter kommen die aufwendigen Animationen zur Geltung. Außerdem zoomen die Spieler nicht zu klobigen Sprite-Quadern, sondern formen sich zu lebensechten Polygon-Körpern mit Trikot-Nummern und Gesichtskonturen. Die Steuerung orientiert sich am Vorgehender und sollte vom Greenhorn bis zum virtuellen Profi-Kicker jeden zufriedenstellen – zumal drei unterschiedliche

Kompetenz-Niveaus zur Auswahl stehen. Als Live-Kommentatoren hat sich EA Sports das bewährte ZDF-Team Wolf-Dieter Poschmann und Kalli Feldkamp gesichert. Die Fußball-Fachmänner plaudern zum Geschehen und verwöhnen uns auch mit kurzen Halbzeit- und Schlußpfiff-Analysen. *mg*

Was wir prinzipiell an „FIFA Soccer“ haben, dürfte mittlerweile jedem klar sein: Halten wir also diese Referenz-Tugenden in Ehren (Präsentation, Options-Vielfalt, Steuerung), konzentrieren uns aber auf die Neuerungen. So gefällt mir die Akustik dank prägnanter Soundeffekte und aufpeitschender Musik etwas besser – trotz des meist unsachlichen Live-Kommentars. Auch die Grafik wurde aufgemotzt: Insbesondere aus der Nähe sind die Animationen eine Pracht – realistisch, stilvoll und hochauflösend polygonisiert. Leider hält die Technik nicht ganz mit: Insbesondere bei langen Pässen ruckt's unangenehm. So perfekt „FIFA '97“ teilweise ist, die technische Umsetzung dribbelt dem tadellosen Spieldesign hinterher. Außerdem dauern manche Animationen von Spieler-Aktivitäten zu lange, was den Spielfluß zusätzlich hemmt.

Martin Gaksch

84%

**SPIELSPASS**



**HERSTELLER**  
Electronic Arts

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

<b>GRAPHIK</b>	<b>SOUND</b>
77%	80%

Besser und noch variantenreicher als die 96er-Fassung: Top-Grafik, jedoch technisch verbesserungswürdig.



EA Sports setzt den Standard: Brillant produzierte Intros und Trailer sorgen selbst im Zuguck-Modus für Abwechslung.

### Andere Versionen

Eine Saturn-Fassung folgt in Kürze. Außerdem gibt's „FIFA '97“ auch für Mega Drive und Super Nintendo.





# Batman forever



**GA** Der unsterbliche Held mit den beeindruckenden Fledermaus-schwingen nimmt ein Jahr nach seinem dritten Leinwandauftritt auch auf den 32-Bitern den Kampf gegen Two-Face und Rätsel-Freak Riddler auf. Durch neun horizontal scrollende Abschnitte prügeln sich der dunkle Ritter und sein getreuer Sidekick Robin. Ständig werden die Helden von schmutzigen Ganoven angepöbelt: Die Schergen des Bösen laufen von links und rechts auf Euch zu, aus den Hintergrund-Clubs mischen sich weitere Gegner in die prügelnde Menge. Betrachtet Ihr die Figuren nahe an den Häuserfassaden, wirken sie detailliert. Schlängern sich die Rabauken dagegen am unteren Bildrand, blickt Ihr aufgrund des Zoom-Effektes auf grobe Pixelhaufen. Nur per Sprung-, Kick- und Schlagknopf wehrt sich das dynamische Duo seiner Haut. Bat-Gegenstände erleichtern jedoch den Vormarsch: Batarang, Bat Bola, Bat Haken, Bat Granate und Bats selber (Fledermäuse, die Herren zur Hilfe flattern) setzt Ihr automatisch mit dem Schlagknopf ein, sobald Ihr sie vom Wegesrand auflest. Füllt sich Eure Combo-Leiste unter der Energieanzeige durch exzessives Schlagen, verknüpft Ihr mehrere Treffer zu Multi-Hit-Orgien. Nach Rundenende wird in nicht weniger als sieben Kategorien der effizienteste Held bestimmt. Eines der dadurch gewonnenen Symbole wählt Ihr aus und nehmt es zur Stärkung mit in den nächsten Level. *cb*

**SPIELSPASS** **37%**

**HERSTELLER** Acclaim

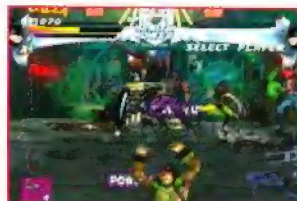
**SYSTEM** Sega Saturn

**ZIRKA - PREIS** 100 Mark

**GRAFIK** 36% **SOUND** 39%

**Grobachlässige Automaten-umsetzung eines "Final Fight"-Clones - durch Chaos-Konzept und Übel-Grafik kaum spielbar.**

Panik im Ballsaal: Die Pixel-Rabauken halten nichts von Smalltalk!



Habt Ihr die Schurken im Würgegriff, könnt Ihr sie nach vorne oder in's Bild hineinwerfen!

Die Anleitung läßt einiges erhoffen: Unmengen von Special-Moves, viele verschiedene Combos, nette Extras, neun ausgedehnte "hundertprozentig gereinigte" Prügel-Abschnitte. Nach einigen qualvollen Stunden bin ich über alle Maßen enttäuscht. Im Tumult der Angreifer könnt Ihr Eure Pixel-Figur kaum noch finden. Knarrende Musik und platte Effekte reizen selbst mit High-End-Equipment zum Leisedrehen. Und am schlimmsten: Die Spielbarkeit. Der viel zu schnelle Prügelablauf führt zu chaotischem Dauer-Knopfgedrücke, die Kombinationen (zugegeben manchmal recht witzig anzusehen) entstehen aus purem Zufall. Eure Waffen setzt Ihr per Schlagknopf ein - sehr sinnvoll! Spaßig ist "Batman forever" wohl nur für eingefleischte Chaos-Liebhaber mit "Batman"-Faible.

Christian Blendl



# UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES -  
Mega Drive - Mega CD - Game Boy -  
Game Gear - PC-Spiele usw.

**Tel.- u. Fax: 030-859 36 35**

Bundesallee 71, 12161 Berlin

**!! Nur für Händler !!**

# Tradelink

Spielegroßhandel

Eltstraße 8

78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:

**Tel.: 07461/79001 + 79002**

**Fax: 07461/79003**

# GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

**Ankauf, Verkauf & Tausch**

PC-CDROM, Playstation, Saturn, S-NES,  
Mega Drive und Gameboy

**Alle Neuheiten für PSX,  
SATURN & PC CDROM**

**Tel/Fax: 05561/3094**

# LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	SUPER NINTENDO
Wipeout 2097 DT 99,90	Bug Tool! ab 99,90	Waverace ab 169,90	Lungrisser JP 99,90
Genso Suikoden US 119,90	Daytona Circuit Ed. ab 99,90	Cruisin USA 179,90	Dankey Kong 3 DT 139,90
Ace Combat 2 JP 149,90	Tomb Raider DT 99,90	Mario 64 US 179,90	
Arche Lad 2 JP 149,90	Virtua Cop 2 ab 119,90	K.I. Gold US 189,90	Komplettlösungen/Movelisten
Dokyuzei 2 (Des) 149,90	Airs Adventure 129,90	Robotech US 189,90	Resident Evil, Tekken 2,
Dracula X/Castlevania 149,90	Dark Savior (Landst.2) 129,90	Shadow o.t.Empire 199,90	Beyond the Beyond,
Dragon Knight 4 (Des) 149,90	Dragon Force US 129,90	Trilogy US 189,90	FF Real Bout, SF Zero 2,
FINAL FANTASY 7 149,90	Fighters Megamix JP 129,90	Mario Kart 64 JP 229,90	Final Fantasy 3, KOF '95,
Popolocrois JP 149,90	King of Fighters 96 ab 129,90	Starfox Call VF 2, Vampire Hunter usw.	
Rage Racer 149,90	Lunar Silver Star 129,90	Grundgerät inkl. RGB, 220	
Ray Storm JP 149,90	Master of Monster JP 129,90	Valt, Multinorm+Game Call	Laserdisc USA/GB/DT/JP/HK
Soul Edge JP 149,90	Riglord Saga 2 JP 129,90		Kostenlose Laser-Liste anfordern
Toshinden 3 JP 149,90	Shining Holy Ark 129,90		
Vandal Hearts RPG 149,90	Terra Phantasia 129,90	Gamefront DT 5,80	Irrtümer Preisänderungen und
Wild Arms (RPG) 149,90	Thunderforce JP 129,90	Gamefan US 15,00	Druckfehler vorbehalten. Wir

LINE EDITION Medienvertrieb

Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt

☎ 07033 / 80237





# Realm



Baum greift an: Stellt Euch an den Anfang der Hängebrücke und weicht den Schüssen aus.



Wer als genetischer Supersoldat die Erde vor außerirdischen Invasoren retten möchte,

ist bei "Realm" nur ansatzweise richtig: Statt schleimiger Blutsauger greifen Euch "Demon's Crest"-ähnliche Teufelchen an, mit Streuschuß und Laserinferno ballert Ihr in Wald, Steinhöhle und Technofestung auf Baumgeister und Roboterdrone. Abgesehen von der schlichten Optik wirken auch die Gegnertaktiken einfallslos: Monster-spender sorgen für unbeschränkten Gegnernachschub, die Fledermäuse

Andere Versionen

Es sind keine weiteren Versionen geplant

und Feuerteufel verfolgen Euch konsequent im Zickzackkurs. Trotz Eures flotten Helden unterliegt Ihr in den meistens Duellen: Sind die Gegner zu nahe, treffen Eure Schüsse nicht und Ihr müßt ein Schildsymbol opfern. Obendrein sind die Levels so gradlinig designt wie ein Abwasserkanal, versteckte Pfade und Abkürzungen existieren nicht. Auch das plumpe Gedudel im Hintergrund und die Pieps-Sounds passen in das fade "Realm"-Gesamtbild. Fans des Genres halten sich an "Super Turrican 2" oder "Probotector". *oe*

SPIELSPASS 53%	
HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA - PREIS	120 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	49%
Fades Leveldesign und unspektakuläre Dämonen-Aliens mit Kamikazetaktik machen "Realm" zum Frust-Jump'n'Shoot. Technisch durchaus sauber.	

# Oscar



Im Cowboy-Level hüpf Ihr auf staubige Revolverhelmen und springende Hüte.



In der Oberwelt marschier Ihr von level zu level.



Leinwandheld Oscar schwebt in Lebensgefahr: Im Kino eingeschlossen muß er vier Zelluloid-Levels nach den

berühmten Filmauszeichnungen durchforsten, um wieder in die Freiheit zu gelangen. Nachdem Ihr in der Oberwelt eine der vier Cowboy-, Steinzeit-, Zeichentrick- und Horrorzonen betreten habt, beginnt Ihr mit der Oscarjagd: Per Feuerknopf hüpf Ihr auf herumlaufende Cowboyhüte, Pilze und Bleistifte. An versteckten Stellen warten die blitzenden Oscars auf ihren neuen Besitzer. Wer "Oscar" nicht schnurstracks durchspielen möchte, sammelt unterwegs Goldstücke, Miniautos und angebissene Äpfel. Außerdem erleichtern nützliche Extras die Mission: Siebenmeilenstiefel verleihen Eurem Filmhelden zusätzliche Springkraft, der Schild schützt Euch vor den fiesen Monstern und die Zauberflügel ermöglichen Oscar das Fliegen. Der Zaubertrank macht Oscar unsichtbar, Federschuhe lassen ihn doppelt so hoch springen und versteckte Uhren-Extras lähmen Eure Gegner für wenige Sekunden. Doch Vorsicht: Sammelt Ihr versehentlich die Stahlkugelfesseln ein, wird Oscar sehr langsam, verletzlich und kann kaum noch springen. Puzzlefreunde ergattern die fünf Buchstaben "BONUS" und gelangen so in den Geheimlevel, wo Ihr unter Zeitdruck möglichst viele Bonuspunkte aufammelt. Vermöbeln Euch jedoch die düsteren Cinema-Gestalten, hilft Euch Freund Elefant mit seinem Rücksetzpunkt. *oe*

"Oscar" ist für mich das dümmlichste Jump'n'Run seit "Spanky's Quest". Die vier Levels sind sofort durchgespielt, statt gemeinsamen Gegnerformationen und verzwicktem Levelaufbau quälen Euch die verwaschene Kollisionsabfrage und widerstandsfähige Feinde. Da Ihr auf die meisten Gegner mehrmals hüpfen müßt, verliert Ihr spätestens dann Euer Leben, wenn sich der Fiesling nach rechts oder links bewegt und Ihr ihn nicht mehr von oben erwischt. Obendrein sind die lächerlichen Hampelmann-Animationen für jeden 16-Bit-Hüpfer ein Hohn, die schlampigen Hintergrundfarbverläufe und kratzigen Digi-Krachzer wirken hingeschmiert. Statt eine Ansammlung schlampiger Jump'n'Run-Schnellschüsse zu veröffentlichen, hätte Flair sich lieber auf einen Titel konzentrieren sollen.

Oliver Ehrle

SPIELSPASS 45%	
HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA - PREIS	120 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	58%
Lächerliches Schnellschuß-Jump'n'Run mit vier hingeschmierten Levels und verwaschener Kollisionsabfrage.	

Andere Versionen

Eine erweiterte Version mit mehreren Levels erschien als eins der ersten CD32-Spiele.

# Whizz



Jetzt aber fix: Steinplatten zerstört Ihr nur mit den passenden Würfelextras.



"Whizz" wirkt wie die Videospielumsetzung von "Alice im Wunderland": Als pummeliger Albino-

hase hüpf Ihr durch isometrische Fantasy-Landschaften, laßt per Knopfdruck bunte Raketen steigen und sucht unter Zeitdruck den Levelausgang. Dabei trachten Euch grimmige Gnome und wandelnde Eier nach dem Leben, Stachelfallen und Abgründe bedrohen Eure glorreiche Mission. Für Rätsleinlagen sorgen Stein- und Holzwände, die Ihr nur mit dem passenden Würfelextra durchbrechen könnt. Leider

könnt Ihr trotz versteckter Zeitextras die verzwickten Levels kaum ausreizen: Nur wer jede Welt (mit Lebensverlusten) auswendiglernt, erreicht rechtzeitig das Ziel. Obendrein sorgt die eintönige Leveloptik für Verwirrung: Größere Plätze unterscheiden sich nur durch die herumlaufenden Gegner, Ihr marschier an falscher Stelle in die richtige Richtung und verliert kostbare Zeit. Auch die dudeligen Synthieklänge im Hintergrund und hingeschluderte Hüpf-sounds belegen: "Whizz" fehlt der letzte Spieldesign-Feinschliff. *oe*

SPIELSPASS 61%	
HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA - PREIS	120 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	54%
Nettes Iso-Jump'n'Run mit "Alice im Wunderland"-Grafik und Dudelsound: Knappes Zeitlimit und innovationsloses Design zehren am Spielspaß.	

Andere Versionen

"Whizz" erscheint demnächst für die Playstation.



## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
**Redaktion:** Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th),  
Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

**Die Redaktion erreichen Sie unter**  
**Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47**  
**eMail: ManiacTobi@aol.com / M@N!AC online: www.logon.de/maniac**

**Layout:** Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle,  
Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner

**Titelgestaltung:** Andrea Danzer

**Titelmotiv:** "Shadows of the Empire", © LucasArts/Nintendo

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen  
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**  
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) **Telefax (0 82 33) 74 01-17**  
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky **Telefon (0 40) 52 37 196**  
**Telefax (0 40) 52 37 196**

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM

**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

**Lithographie:** Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

**Urheberrecht:** Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

**Anschrift des Verlages:** Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering

**Geschäftsführung:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

2nd2none	65
AB Games	81
aRJay Games	41
Dynatex	63
Flying Arts	79
Freak's Shop	47
Game Shop	85
Gamestore	67
Grobis Gameshop	71
Jöllenbeck	73
Konami	19, 100
Laguna Videogames	99
Line Edition	85
M.C. Game	71
Media Tec	83
Mega Game Point	83
Metropolis	49
Mystic Games	65
Playcom	29
Sony	9
Test & Take	81
Theo Kranz Versand	20, 21
Tradelink	85
UFO Games	85
Video & Game	57
Virgin Interactive	2, 12, 13
Virtual World	83
Zapp Games	83

## GT ELEKTRONIK JETZT IN DEUTSCHLAND! 07621 44609

Mo-Fr 18.30-20.00,  
Theodor-Heuss-Straße 39, 79539 Lörrach

**PSX Chip** DM 29,99  
**PSX Chip-Einbau** DM 59,99 Garantie lebenslang  
**PSX Reparaturen** DM 99,99 Garantie 1 Jahr  
- Laufwerk: abgeschürfte Teile werden durch bessere ersetzt  
- Kein Ruckeln und Zucken mehr!  
- Joypad keine Funktion  
- Streifen im Bild  
- kein Lebenszeichen  
- usw usw usw  
**N64 RGB** DM 59,99  
GT Booter Einbau inkl.  
Modulschacht US/JP

Nur Vorkasse + Versand DM 10,-

Nur EC-Check oder bar.

Nur Umbau & Reparaturen. KEIN Verkauf

## NINTENDO 64

### CHEAT CODE SUPPORTER

**PSX, SATURN, N64, MAK  
UMB AU, REPARATUR MIT GARANTIE**

**BILD LAGE-SHIFTER** Fr 100,-  
**AUTOMATEN SPIELE** Fr 80-100,-

Playstation (tm) Sony, Saturn (tm) Sega, Nintendo 64 (tm) Nintendo

**GT ELEKTRONIK**  
Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil

**Telefon** CH 061 401 41 71  
**D** 0041614014171

## MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

**SATURN, PLAYSTATION  
NINTENDO 64, SN, MD,  
NEO GEO CD, MANGA,  
LASERDISC, HEIMKINO**

### SEGA SATURN

Tomb Raider dt. 99,-  
Worldwide Soccer 99,-  
Blam Machineh. dt. 79,-  
Virtual On !!! us 109,-  
Virtua Fight. Kids 99,-  
Toshinden URA 109,-  
Aerea 51 us 119,-  
Daytona Champ. dt. 99,-  
3 Dirty Dwarves us 119,-  
Wing Arms us 79,-  
Virtua Cop 2 + Gun a.A.

### PLAYSTATION

Die Hard Trilogy dt. 99,-  
Tomb Raider dt. 99,-  
Fox Hunt us 99,-  
Project Overkill 89,-  
Jet Moto us 119,-  
P. Samp. Tennis dt. 94,-  
Twisted Metal 2 us 119,-  
BO-Legacy of Kain 119,-  
NHL '97 dt. 99,-  
Spot goes to Hollyw. 119,-  
Blam Machineh. dt. 79,-

### N 64

Grundgerät, Joypads,  
Mario 64, Pilotwings 64,  
Waverace, Cruisin USA,  
Shad. Empire, W. Gretzky..  
aktuelle Preise: a. A. !!!

### GAMES - ANGEBOTE:

Super NES ab: 29,-  
Mega Drive ab: 29,-  
Gameboy je St.: 19,-  
Mega CD's je St.: 19,-

Neu! Neu! Neu!  
Gesamt-Katalog  
gegen 3,- (Bfmk.)  
gleich anfordern

**MEGABOINK: Home Entertainment**

Prüfeninger Weg 9 • 93080 Pentling

(bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)

Laden-Öffnungszeiten: Mo - Fr: 14.00 - 19.00 Uhr

**VERSAND  
+ LADEN**

## SPIELRAUM

V. Meyer • Bergstr. 15 • 91054 Erlangen  
Tel. 09131/205093 • Fax -205083

## JAGUAR Lynx

Alle produzierten Titel permanent vorrätig!

Neuankündigungen für Dez./Jan./Feb.:

Breakout 2000	129.96	Raiden	79.95
Towers II	129.95	Fat Bobby	79.95
Worms	129.95		
Zero Five	129.95	ST / STe, Falcon	
Iron Soldier II CD	129.95	Spiele vorrätig!	

**Fordern sie unseren Gratiskatalog an!**

Wir versenden im Sicherheitskarton! Irrtum & Druckfehler vorbehalten.

## MAN!AC macht Mäuse

**Machen Sie mit!**

**MAN!AC 3/97**

**Anzeigenschluß 10.1.97**

**Erscheinungstermin**

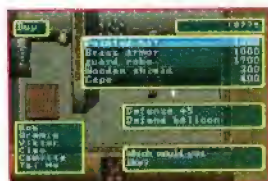
**12.2.97**

**Sie erreichen uns unter Tel. 08233/7401-12**



## Größter

Kritikpunkt an Konamis Rollenspiel-Epos ist neben der mageren Optik die antiquierte Menüführung: Seit der vierten "Final Fantasy"-Episode für das Super NES bereichern japanische Rollenspiel-Designer die Einkaufsmenüs bei



Chaotisch und überholt: In den "Suikoden"-Menüs fehlen wichtige Infos.

Ausrüstungs- und Waffenläden um erschöpfende Charakterdaten. In "Suikoden" dagegen erfahrt Ihr erst von der Kompatibilität eines Objektes nachdem Euer Charakter bereits seine sauer erprägten Münzen beim Verkäufer gelassen hat. Das Resultat ist eine leere Brieftasche und ungezählte Stunden beim Ausrüstungscheck.



In der Rebellenfestung stellt Ihr Eure Wunschtruppe zusammen: Vor der Wahl begutachtet Ihr die Werte Eurer Mitstreiter.



Seit "Highlander" wissen Fantasy-Freaks, daß Unsterblichkeit am Nervenkostüm nagt: Während Freunde und Mitstreiter im Alter die Füße hochlegen und am Sterbebett ein erfülltes Leben Revue passieren lassen, bleibt der Unsterbliche allein zurück. Noch gemeiner wird's, wenn sich der einsame Kerl sein Los nicht aussuchen konnte, sondern vom Schicksal in die unleidliche Rolle gedrängt wurde: Vor über drei Jahrhunderten wurde das magische Profil von Konamis "Suikoden"-Rollenspielwelt in 27 Runenmuster geprägt – manche Symbole wurden in Steinplatten graviert, andere hat man auf die Haut von unglücklichen RPG-Helden tätowiert. Für Euren unbescholtenen Hauptcharakter ist die Runenlegende nicht mehr als eine schaurige Gutenachtgeschichte – zum letzten Mal habt Ihr den Mythos gehört, als Eure Mutter noch ein pausbäckiges Anime-Sprite auf dem Schoß wiegte. Mittlerweile ist Euer Dreikäsehoch zum drahtigen Teenager herangewachsen: Als General eines mächtigen Fantasy-Imperiums wird Euer Vater zu einem Krisenherd an der nördlichen



Die Computer-Götter waren Euch hold: Richtet Euer Charakter gravierenden Schaden an, rückt die Kamera näher.



Die "Beast Master"-Mädels machen aus ungeordneten Monsterhaufen schlagfertige Truppen: Ihr kontert mit einem Zauber.

# Suikoden



Durch die Gesichtskontrolle gefallen: Ihr wolltet das hübsche Mädel anheuern, aber die Kämpferin zeigt Euch die kalte Schulter.

Reichsgrenze geschickt – seinen Sprößling gibt der stolze Daddy in die Obhut eines Kollegen. Von Elan und Taten- drang gepackt, treten Euer Junker und sein vierköpfiges Gefolge ihren Wach- dienst beim Lordkanzler Kraze an: Doch der fiese Patron kann Euren Vater nicht ausstehen und halst Euch eine Sklaven- arbeit nach der anderen auf. Während Ihr mit Euren Waffenbrüdern und einem übergewichtigen Hauptmann in Bauern- dörfern Steuern für den gierigen Impera- tor eintreibt, erhaltet Ihr immer tieferen Einblick in die zwielichtige Politik des Kaiserreichs – in der Hauptstadt glänzt eine hübsche Fassade, hinter allem Prunk und Wohlstand drängeln unzufrie- dene und verarmte Untertanen. Doch bevor Ihr beim Imperator um eine Audienz bitten könnt, überschlagen sich die Ereignisse: Als Euer Jugendfreund Ted in einem Obermotsgefecht eines der sagenumwobenen Runen-Tatoos ent-

blößt, klatschen über Euren verdutzten Gegnern dreidimensionale Erdmassen zusammen. Kaum hat der intrigante Hauptmann der Hofmagierin von dem mysteriösen Vorfall Bericht erstattet, klopfen imperiale Truppen an Eure Tür: Ted wird vor die Zauberin gezerzt und als einer der unsterblichen Runenträger entlarvt. Als Euer Freund bei einem ver- zweifelten Fluchtversuch die Rune ein- setzt, wird er bei dem Energieausbruch tödlich verletzt – Stunden später schleppt sich Ted mit letzter Kraft in Eure Villa, Ihr übernehmt die Verantwor- tung für die Rune und schwört am Sterbebett Eures Freundes Vergeltung: Während sich draußen die imperialen Einheiten tummeln, verschwindet Ihr mit Euren Freunden durch eine Hintertür und steht Euch zum nächsten Versteck einer Untergrundbewegung. Nachdem Ihr zwei unschuldige Bürger vor dem Galgen gerettet habt, avanciert Euer Nippon-Held zum Führer der Rebellen-Allianz. Zusammen mit Eurem



Der riesige Zombie-Drache verteidigt seine Burg mit scharfen Klauen und übleim Mundgeruch: Die Odemwaffe der Bestie verbrutzelt Eure ganze Truppe.





Auf der obligatorischen Überlandkarte steuert Ihr Miniaturhelden oder Mitfahrgelegenheiten wie ein Segelboot.



Bevor Euch der mißtrauische Bootseigner auf seinen Pier läßt, müßt Ihr den Fischer im Würfelspiel schlagen.

Stammtrupp und rebellischem Neuzugang blast Ihr einem untoten Drachen seinen letzten Lebensfunken aus und errennt den verlassenen Reptilienhort kurzerhand zum neuen Hauptquartier. Ihr startet Erkundungstreifzüge auf einer klassischen 2D-Karte und lest in den umliegenden Bitmap-Siedlungen Mitstreiter auf. Unterwegs lauert Euch in üblicher Nippon-Manier Wegelagerer und aggressives Sprite-Getier auf: Wie in den 16-Bit-Vorbildern trauen sich Eure Gegner nicht auf die Landkarte – sämtliche Begegnungen werden gemäß Terrain und Charakterbild zufällig errechnet. Erst wenn Landkarte oder Stadtmaßstab unerwartet dem Kampfbildschirm gewichen sind, zeigen sich Eure Gegner – entgegen der zweidimensionalen Marschoptik tummeln sich quirlige Nippon-

Tierchen wie Kampf-Karnickel oder fliegende Waschbären auf bunten Polygon-Untergründen, Wiesen-Textures, Geröllfelder und schlammige Bitmap-Pools wurden am jeweiligen Landkarten-Terrain orientiert. Sämtliche 3D-Arenen werden in "Breath of Fire"-Tradition von schräg oben gezeigt, Manöver-Einsätze sowie Truppengröße beeinflussen die Kameraführung:

Drängen sich Bitmap-Biester und Charaktere dicht an dicht, nimmt der Kameramann die Szene von oben auf, kleinere Gruppen werden aus nächster Nähe abgelichtet. Haben Konamis Kampf-Routinen für einen Charakter Kombo-Manöver oder besonders brachiale Attacken ermittelt, wird der glückliche Kämpfer mit einer Großaufnahme in den Mittelpunkt gerückt: Eure Figur hämmert wie ein wütender Derwisch auf das hilflose Monster ein, nach dem Schlaghagel wird für wenige Sekunden der Waffenschaden angezeigt – schwachbrüstige Monster-Sprites geben ihren Geist auf und verblassen. Dirigiert Ihr Eure Truppe in unerforschtes Gelände, lauern in der Regel robustere Monster in Wald und Flur: Bevor Ihr Euch mit den rauen Gesellen anlegt, schaut Ihr in der nächsten Siedlung vorbei und laßt Eure Waffen aufmöbeln. Anstatt Euch mit der Rollenspiel-üblichen Inflation und endlosen Ausrüstungslisten zu belasten, haben die Konami-Designer



Hübsches Meerespanorama: Nachdem Ihr den Zombie-Drachen geschlagen habt, erkundet Ihr als neuer Schloßherr die Burggewölbe und natürliche Felsbalkone.

in den meisten Dörfern Schmieden platziert: Die eifrigen Handwerker schärfen oder härten gegen klingende Münze jede Waffe bis zum Höchst-Level. Resultat der kostspieligen Bearbeitung: Monster, die für Eure schartige Klinge bisher nur ein müdes Lächeln übrig hatten, geben Fersengeld, wenn Ihr Euer funkelnendes Schwert blank zieht. Noch banger wird dem durchschnittlichen Aufwärmmonster, wenn Eure Magier mystische Symbole in die Luft zeichnen: Die zauberhaft talentierten Burschen leiten ihre Kräfte in Runenkristalle ab und hauen ihren Feinden energiegeladene 3D-Effekte um die Ohren. Die überrumpelten Kreaturen werden in einem Polygonstrudel gefangen, verschwinden in einem bodenlosen Abgrund oder lassen sich von einer Feuersbrunst überrollen. Erst wenn Eurem Magier die Energiepunkte ausgehen, hat der Zauber ein Ende: Während Verwundungen mit Heiltränken oder anderen Gegenständen kuriert werden können, hilft dem erschöpften Magier nur eine Rast im nächsten Wirtshaus. Nach besonders strapaziösen Zaubern verlegt Ihr Eure Magier auf die hinteren Truppenränge. *rb*

**Das** technisch schwächere "Beyond the Beyond" von Sony muß ohne Intro-



Die Anime-Wahrsagerin betrachtet in ihrer Intro-Kugel Spielausschnitte.

Sequenz auskommen, für "Suikoden" hat Konami eine technische Notlösung gestrickt: Anstatt eine kostspielige Anime-Sequenz zu finanzieren oder einen 3D-Film zu rendern, wurden Spielszenen als Texturen abgelegt, anschließend auf Polygonflächen geklebst und als FMV-Sequenz auf die CD gebannt – inklusive dramatischem Soundtrack.

Rollenspieler mit Nippon-Faible erleben Abenteuer mit viel Charme und liebevollem Charakterdesign: Der dramatische Hintergrund wird zu jeder Zeit von passenden Fantasy-Hymnen unterstützt, das umfangreiche Monstervölkchen räumt Euch faire Überlebenschancen ein. Optisch schlägt sich "Suikoden" allerdings nur auf dem Kampfbildschirm wacker: Während Euch in den Fights effektvolle Magie begeistert, marschiert Ihr zwischen den Scharmützeln durch eine triste 2D-Kulisse – sogar in Super-NES-Abenteuern wie "Secret of Mana" gab's mehr Details. In den RPG-mageren Zeiten ist "Suikoden" ein willkommener Brocken – wer allerdings auf 32-Bit-gerechte Kost hofft, wird enttäuscht. Warnung an junge Spieler: Entgegen dem für April geplanten "Vandal Hearts" wird "Suikoden" nicht ins Deutsche übersetzt.

Robert Bannert



Das machthungrige Imperium hat im ganzen Land riesige Grenzwälle hochgezogen: Die Wachen wollen Euren Paß sehen.



Feuerwalze: Euer Magier kramt einen Runenkristall aus dem Rucksack und schleudert eine Flammenlanze.

**SPIELSPASS 74%**

**Suikoden**  
幻獣伝説

HERSTELLER  
Konami

SYSTEM  
Playstation

ZIRKA-Preis  
100 Mark

GRAPHIK SOUND  
60% 78%

Optisch flaches Nippon-RPG in 16-Bit-Tradition, das mit dramaturgisch cleverem Plot und ausgewogenem Design überzeugt.

AF 12





## Eure Meinung: RPG-Rüge

**A**ls vor rund zwei Jahren die ersten Berichte über die Playstation auftauchten, war ich von der Leistungsfähigkeit der neuen Konsole ziemlich angetan. Zu diesem Zeitpunkt besaß ich noch ein Super Nintendo und spielte insbesondere die US-Version von "Wizardry 5" mit wachsender Begeisterung. Als ich in MANIAC 3/96 von der Ankündigung der "Wizardry 7"-Übersetzung las, verkaufte ich prompt meinen lieb gewonnenen 16-Bitter und legte mir eine Playstation zu. Im Dezember 1996 hat mich schließlich die traurige Realität eingeholt: Bislang sind weder in den Staaten noch in Europa gescheiterte Rollenspiele für meine Konsole erschienen – Titel wie "Beyond the Beyond" sind für mich nur Alibispiele. Noch schockierender: Ich erfahre, daß die geplante US-Umsetzung von "Wizardry 7" vorerst auf Eis gelegt wurde. Fazit: Gäbe es keine Spiele wie "Resident Evil", hätte ich das Gerät – wie einige meiner Freunde – schon längst wieder verkauft.

Simon Denninger, Weinsberg

**M**ittlerweile ist über ein Jahr vergangen, seit ich meine Playstation gekauft habe. Gehe ich nun in ein Fachgeschäft, ist die Enttäuschung groß: Für sämtliche Genres werden Top-Titel angeboten, aber Rollenspiele suche ich vergeblich. Die Vorfreude auf die neue "Final Fantasy"-Episode ist zwar noch nicht verebbt, aber wie lange werden wir nach dem Japan-Release noch auf eine PAL-Version warten müssen? (Falls es wider Erwarten keine PAL-Fassung geben sollte, müßte ich mir einen neuen Fernseher zulegen.) Die einzig sichere Ankündigung für den deutschen Markt ist "Beyond the Beyond", und das wurde nur mäßig bewertet.

Frank Richerzhagen, Köln

**R**oberts RPG-Frage in MANIAC 12/96 kann wohl nur rhetorisch gemeint sein. Gibt es überhaupt so etwas wie RPG-Qualität im 32-Bit-

Bereich? Scheinbar halten uns die Hersteller für einen Baller- und Prügel-spiel-verliebten Kontinent, der Trend ist nämlich eindeutig: 3D- und Polygon-Zauber um jeden Preis. Brutale Action scheint jedes Spiel gut zu verkaufen. Leider sind Rollenspieler eher eine Randgruppe (besonders in Europa), und Nischenanbieter gibt es kaum. Um so bedauerlicher, da die 3D-Leistung der neuen Geräte für das Genre ideal geeignet ist. Wer jemals ein "Frost Horn" benutzt und die "Wizardry"-Dungeons erforscht hat, kann beim aktuellen Angebot nur das Heulen kriegen. Lediglich die Square-Ankündigungen sind ein schwacher Lichtblick. Sonys Produktqualität dagegen lassen PAL-Umsetzungen eher unwahrscheinlich erscheinen. Also bleibt uns wohl nur das Starren auf den PC-Monitor und weitere fünf Jahre hangen Hoffens auf "Lands of Lore 2".

Simithy.Brown@t-online.de

Schlechte Zeiten für Hobby-Abenteurer: Im Vergleich zu den meisten anderen Genres frißt die Rollenspielentwicklung verdammt viel Zeit, sprich Geld. Allein das Verfassen von Plot-Skripts, Charakterdesign und der Entwurf einer komplexen Spielwelt nehmen mehr Zeit und Kosten in Anspruch als so manches Actionspiel. Zudem müssen vor der technischen Realisierung neue Regel-Routinen entworfen und Verwaltungsprogramme für die Spielwelt geschrieben werden. Oft ist nach der ersten Kleinarbeit das Budget erschöpft, als Folge des Finanzmangels müßt Ihr Euch mit mäßiger Optik und Dudel-Sound zufriedengeben. Kostspieligere Entwicklungen können sich nur renommierte RPG-Profis wie Square leisten. Fazit: Ein Rollenspiel-Großprojekt verschlingt mehr Produktionskosten als technisch vergleichbare Action-Kost – und das bei einer (im Westen) deutlich kleineren Zielgruppe.

## Prozentfraß

**O**bwohl ich Eure Zeitschrift seit rund anderthalb Jahren lese, kann ich manche Wertungen nicht nachvollziehen: Wie könnt Ihr die "Virtua Fighter 2"-Optik mit 85% bewerten und die "Fighting Vipers"-Grafik mit nur 81% abspeisen? Neben den lebendigeren Hintergrundoptiken machen aufwendige Lichteffekte den neueren Titel spektakulärer als "Virtua Fighter 2". Außerdem führt Ihr in MANIAC 11/96 die schwächere Präsentation an. Einspruch! "Fighting Vipers" hat im Gegensatz zu "Virtua Fighter 2" wenigstens einen Vorspann.

René Bonczkowski, Göttingen

Die schwerwiegendsten Grafik-Argumente hat



## „3D-Wahn“

Kaum ein 32-Bit-Spiel ohne Polygonbauten und Echtzeit-Akteure: Egal ob Prügel-spiel, Actioninferno oder futuristische Raserei – Titel mit klassischer Bitmap-Optik werden immer rarer. Nintendos Traumkonsole baut fast ausschließlich auf die dritte Grafikdimension. Auch bei uns wurden im vergangenen Monat über traditionsbewußte Titel wie "Sonic 3D Blast" heftige Diskussionen geführt. Was meint Ihr dazu? Wollt Ihr Spiele mit klassischem Appeal auch im 64-Bit-Zeitalter nicht missen oder können Euch die 2D-Helden gestohlen bleiben?

Robert im Meinungskasten seines "Fighting Vipers"-Tests angeführt. Hinzu kommt etwas weniger Liebe zum Detail und eine geringere Auflösung als beim Vorbild. Obwohl die aggressiveren "Fighting Vipers"-Kämpfer um einiges flotter zuschlagen als ihre Vorbilder, erreichen die Beat'em-Up-Youngster weder Bewegungsdynamik noch Realismus von "Virtua Fighter 2". Außerdem: Wenn Du bei "Virtua Fighter 2" geduldig wartest und nicht vorschnell ins Optionsmenü klickst, genießt Du auch dort einen fiesches Render-Intro.

## MPEG-Ooops

**I**n der Ausgabe 12/96 habe ich mit großem Interesse Euren Nintendo-64-Bericht studiert. Obwohl ich mir neben Playstation und Saturn auch die neue Nintendo-Hardware zulegen will, stimmten mich die Experten-Statements auf Seite 46 mißmutig – zumal der Saturn mein Liebling ist und mich Titel wie "Virtua Cop" oder die "Virtua Fighter"-Serie mehr begeistern als die Konkurrenz. Ich gebe zu, daß Playstation und Nintendo 64 dem Saturn in vielen Bereichen überlegen sind. Auch Segas schlechten Deutschlandstart leugne ich nicht. Aber bedeutet das gleich einen Rückschlag für den Saturn? Oder wird die Lage eher so bleiben wie bisher?

Zu guter Letzt noch eine Frage: Wenn ich 60-Hertz-Titel auf einer PAL-Konsole spiele – wie gleiche ich den Geschwindigkeitsverlust aus? Leif Schulze, Emsbüren

Sollte sich Deine Frage auf das N64 beziehen, gibt's momentan noch keine definitive Antwort. Wir rechnen jedoch damit, daß Umbauten mit 50/60-Hertz-Schaltern (wie beim Saturn) angeboten werden.





JETZT AM KIOSK!

# PC XTREME

PC-SPIELE FÜR KENNER

## XPRESS ...

SPIELE-NEWS UND INTERNET-INFOS  
AUS JAPAN, USA & EUROPA

## XRATING ...

KNALLHART GETESTET:  
DIE PC-SPIELE DES MONATS

## XTENSION ...

HARDWARE-CHECK: SOUNDKARTEN IM TEST

## XCLUSIVE ...

PENTIUM-MOTODROM: DER ULTIMATIVE  
RENNSPIEL-FÜHRER



nur  
**5.90**





Während ich mir die Finger mit "Killer Instinct Gold" wundscheuere (eine Blase am Steuerkreuzdaumen tut beim Spielen höllisch weh), trudeln die ersten "Verkaufe Nintendo 64"-Kleinanzeigen in der MANIAC-Redaktion ein. Die Angebote sind relativ günstig, also greift rasch zu. Allen Unwissenden sei gesagt: Neben Super

Nintendo, NES, und Game Boy verschärft ihr selbstverständlich auch eure 64-Bit-Konsole unter der Rubrik "Nintendo" und nicht unter "Sonstiges". Zum Schluß noch ein Gruß an die Fast-Food-Junkies vom Unterkaltbrunner Konsolen-Dungeon, Euer DIII!

## SUCHE

### NINTENDO

Fußballmanager-Spiele, z.B. Anstoß u.a. Habe genügend Tauschmaterial. Schreibt einfach an: Pawel Blut, Roedernallee 162b, 13407 Berlin.

SNES mit kompletter Modulsammlung, Sony PSX, Saturn & Game Boy mit Spielen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Tel. 0641/970436

Rendering Ranger für SNES & Gunhead Hu-Card für PC-Engine. Keine Horrormpreise! Andreas Reimertshofer, Lützowstr. 82, 44628 Herne.

SNES-Spiele: DKC1+2, Skyblazer, Super Aleste, Axelay, Fire Emblem2 uva. Bitte alles anbieten, auch ältere Titel, Importe bevorzugt. Tel. 0291/1401 (ab 14 Uhr, Patrik)

Bombberman3 neu oder gebraucht für SNES. Bitte meldet Euch unter Tel. 02274/905360

### SEGA

Saturn Konsole bis 200 DM & Spiele: Die Hard, Need for Speed, Tomb Raider, Athlete, Cop + Gun, Pads, Nights, Wide Soccer'97, Powerplay usw. zu fairen Preisen. Tel./AB/Fax 05732/4841 oder Tel. 0171/8266536 (Matthias)

Advanced Military Commander, Warsong, Long Raiser2 (möglichst gut erhalten) für MD. Tel. 0228/258898 (ab 21 Uhr)

Saturn, Sony PS, SNES & GB mit kompletten Spielesammlungen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

MD und MCD-Spiele, wie Aeroblaster, SH Force2, Ristar, Popful Mail uva. Technisch und optisch einwandfreie Titel, alles anbieten! Importe bevorzugt. Tel. 0291/1401 (ab 14 Uhr, Patrik)

**Dringend!** Suche Bild-Shifter (GT-Elektronik). Zahle sehr gut! **Verkaufe** auch Saturn-Spiele und suche Neuheiten für Saturn. Tel. 04931/15648 (Holger)

Tausche Saturn-Spiele V. HydL, VF Remix, M. Mansion, P. Dragoon, Cl. Knight ohne Verp. Suche Cyberia, A. Trilogy, M. Carpet, F1, Athlete K., Lenkrad und Video CDs. Alles anbieten! Verk. Discw.70 DM, P. Dragoon2 70 DM. Tel. 05532/3613 (Marco)

Kaufe Saturn-Spiele, auch Sammlungen & Konsolen. Tausche und verkaufe auch. Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Tausche & (ver)kaufe Games für PSX, Saturn & N64 (dt/us/jp)! Suche günstiges N64 (us) + Color Booster, günstige Games & Zubehör! Verkäufe PSX: Alien dt 60 DM, Street Fighter Alpha us/dt je 60 DM, True Pinball dt 60 DM, Saturn: VF2 us 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, VF Kids' dt 65 DM, N64: Mario jp 100 DM, Pilotwings jp 100 DM, Wayne Gretzkey Hockey us 150 DM. Alles Topzustand, 100% zuverlässig. Versand per Nachname + Porto! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

### PLAYSTATION

Tauschpartner für PSX-Spiele! Habe und suche neuere Pal-Games. Biete Game Gear + Spiel und Zeitschriften zum Tausch gegen PSX-Spiele an! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

Tausche & (ver)kaufe Games für PSX, Saturn & N64 (dt/us/jp)! Suche günstiges N64 (us) + Color Booster, günstige Games & Zubehör! Verkäufe PSX: Alien dt 60 DM, Street Fighter Alpha us/dt je 60 DM, True Pinball dt 60 DM, Saturn: VF2 us 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, VF Kids' dt 65 DM, N64: Mario jp 100 DM, Pilotwings jp 100 DM, Wayne Gretzkey Hockey us 150 DM. Alles Topzustand, 100% zuverlässig. Versand per Nachname + Porto! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Konsole & Spiele: Overblood, Top Gun, Sidewinder, Projekt Overkill, Alien Trilogy, Die Hard, Lösung zu Resident Evil. Tel./AB/Fax 05732/4841 oder Tel. 0171/8266536 (Matthias)

Formula1, Time Commando, Disruptor, Tekken2, Track & Field, WC3, Bubble Bobble, Soviet Strike, NHL Face Off, Blam! Machinehead, alle dt! Tel. 07832/67601

**Nervt Euch auch der schwarze rechte oder linke Rand bei Eurem RGB-Bild? Auf der anderen Seite fehlt dafür ein Stück des Bildes und Ihr vermißt Spielraum für Ausweichmanöver und Flucht vor dem Feind. Für Fans von Vollbild und uneingeschränktem Spielegenüß bietet GT-Elektronik den Bild-Shifter an, mit dem Ihr den Bildschirm ausschnittsmanuell per Drehregler nach links oder rechts verschiebt und so den lästigen Rand loswerdet.**

Playstation-Konsole, mögl. Multinorm, mind. 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel, für bis zu 270 DM. Außerdem Spiele: F1, Tekken, Soviet Strike, Alien Trilogy, Need for Speed, ... Tel./AB/Fax 05732/4841 oder Tel. 0171/8266536 (Matthias)

Tausche PSX-Spiele! Habe: Resident Evil, RRR, Total NBA'96, F1 uvm. Suche Return Fire, Soviet Strike, Syndicate Wars, Wipeout 2097, Crash Bandicoot, NHL'97, Sampras E. Tennis, DD2, Int. Moto.X, WC3. Tel. 02351/54300

Für PSX (Pal): Wipeout2097, SC2000, DD2, Return Fire, A-Train, Transp. Tycoon, SE Tennis, Soviet Strike u.a. Neuheiten. Tausche/verkaufe: International Track & Field, Magic C., A Trilogy, Need for Speed, DD1 & Game Gear! Tel. 02801/4071 (Nils)

Tausche PS-Spiele! Suche & habe neuere Spiele! Habe z.B. Wipeout2097, F1, Time Commando, R. Evil, Strategiespiel usw. Suche z.B. Tunnel B1, Cool Spot, Tilt usw. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Spiele & Konsolen für PSX, Saturn & SNES. Gerne auch komplette Sammlungen mit Konsolen. Kaufe auch Neuheiten für PSX, Saturn & Nintendo. Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe/tausche Spiele für Playstation & Saturn, auch mit Konsole. Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele, suche günstiges Neo Geo CD mit Spielen (bis 200 DM). Tel. 04774/991104 (Rainer)

Suche Konsolen & Neuheiten + komplette Sammlungen für PSX, Saturn, SNES usw. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Sony Playstation mit Spielen und Zubehör! Kaufe auch einzelne Spiele! Suche auch andere Konsolen mit Spielen (Sega, Nintendo, Atari usw.) Tel. 034903/31510

X-Com Enemy Unknown für Playstation in Topzustand! Tel. 040/5235466 (ab 13 Uhr)

Achtung!!! Tausche Formel1 gegen Lone Soldier oder Soviet Strike u.a. Ruft an! Suche auch Resident Evil (Pal). Tel. 07274/76793 (Adam)

Tausche Resident Evil & Prügelspiel gegen Po'ed, Warhammer, Strategiespiel oder Need for Speed. Alles nur Pal & in Topzustand. Tel. 0365/4203738 (ab 19 Uhr, Ralf Steffen)

Tausche Spiele für PSX und Saturn. Habe ca. 28 PSX- und 15 Saturn-Spiele. Suche Wipeout2097, D Derby2, Disruptor, Worms, Tunnel B1, Chronicles of the Sword usw. Ruft an: Tel. 0211/592543 (Wolfram)

Spiele für Playstation! Auch große Sammlungen, evtl. mit Konsole! Suche auch SNES + Spiele! Tel. 05137/78596

Sony PSX-Spiele, auch Sammlungen + Konsolen. Tausche auch Spiele & verkaufe! Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Tausche & (ver)kaufe Spiele für Playstation & Saturn. Zahle bis zu 50 DM pro Spiel, sofern CD & Verpackung in Ordnung. Suche noch für Super Nintendo R-Type3, Metal Marines, Populous2, Rendering Ranger, Lester the Unlikely u.a. Tel. 05205/70452

Kaufe & tausche Playstation-Spiele. Habe viele Neuheiten & auch ältere Spiele. Suche Nintendo64 zu günstigem Preis. Verkäufe diverse Demo CDs für Playstation. Tel. 06031/3246 (ab 18 Uhr)

### OLDIES

Spiele & Zubehör für VCS2600, 7800, Coleco, NES & Platinen. Suche auch NTSC/Pal-Laserdiscs (Horror & Action)! Suche alte Star Wars-Figuren (von Kenner). Tel. 0781/1664 oder Email: McHyan@t-online.de

Vectrex-Module, Folien, Anleitungen, Zubehör, Konsole & Module für Colecovision, Intellivision, Phillips 67000, Schmidt TVG, VCS2600 u.a. Oldies. Tel. 02156/77827 (Ralf)

### SONSTIGES

MANIAC-Ausgaben Nr. 12/95 + 4/96 + 5/96. Zahle je 10 DM, bzw. 30 DM für alle drei. Oder tausche gegen Descent bzw. AikD3 für PSX. Tel. 0033389/682180 (ab 19 Uhr)

Aufgepaßt! Wir schaffen Ihre Games ganz durch! Wir nehmen Games für Playstation, NES & Super Nintendo. Fürs Durchspielen Preis auf Anfrage! Tel. 0911/551044 (14-20 Uhr, Nick)

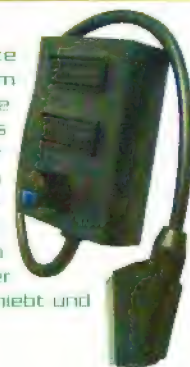
Tausche & (ver)kaufe Games für PSX, Saturn & N64 (dt/us/jp)! Suche günstiges N64 (us) + Color Booster, günstige Games & Zubehör! Verkäufe PSX: Alien dt 60 DM, Street Fighter Alpha us/dt je 60 DM, True Pinball dt 60 DM, Saturn: VF2 us 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, VF Kids' dt 65 DM, N64: Mario jp 100 DM, Pilotwings jp 100 DM, Wayne Gretzkey Hockey us 150 DM. Alles Topzustand, 100% zuverlässig. Versand per Nachname + Porto! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Jaguar-Spiele & MSX-Software! Tel. 08807/7127

Tausche Videospielzeitschriften: Gamers Erstausgabe 1/92-12/95 komplett (32 Hefte) + Videogames Erstausgabe 91-12/95 komplett (46 Hefte) gegen 2 Playstation-Spiele nach Absprache. Tel. 06142/65237

Spiele (möglichst us oder jp, auch ältere) für PS, Saturn, MCD, MD & SNES. Evtl. auch Tausch oder Verkauf! Kaufe/verkaufe außerdem Gamemusic CDs! Tel. 0551/371551 (Daniel)

Dringend amerikanische Videospielzeitschriften: EGM 1993-1996 & EGM2 1993-1996. Deutsche Zeitschriften: ASM 1986-1990! Bitte ruft an: Tel. 09962/1607 (Markus)









## SEGA

Mega Drive (50/60 Hz) + 23 Spiele + 3 Pads. Game Gear + 8 Spiele + Battery Pack + Koffer + Netzteil. Game Boy + 6 Spiele + Netzteil + Case. Saturn + 2 Pads + ARP + 14 Spiele + Kabel (Saturn => Fernseher/Stereoeinlage). Tel. 04956/3420

Cheatlisten für PSX & Saturn für die neuesten Spiele je 10 DM das Stück. Auch gebrauchte Spiele für PSX: Destruction Derby, A. Power Soccer, BA Tohshinden2. Tel. 0531/371129

MD2 + MCD2 + 32X + 2 Pads + 6 MD-Games + 12 MCD-Games + 3 32X-Games, z.B. Shodown, E. Worm Jim uvm. Nur komplett für 600 DM. Tel. 05722/27374 (15-19 Uhr)

## PLAYSTATION

Wing Commander3, Defcon5, Magic Carpet, Sim City2000, Return Fire je Spiel 45 DM + Versandkosten. Tel. 0231/291682

Playstation + Spiele (NBA Live 96, Impact Racing & Demo1) + Pad + Zubehör (gekauft im Juli 96) für 400 DM. Verkaufe Mega Drive2 + 10 Spiele (z.B. FIFA 96 & NBA Jam) + 2 Pads für 200 DM. Tel. 030/9285245 (ab 17 Uhr, Patrik)

Playstation (dt) + 19 Spiele (Tekken2, Tohshinden2, WC3...) + 2 Demos + 2 Pads + Maus + Memory Card + Antennen-Adapter VB 1800 DM (NP über 2700 DM). Tel. 04242/80498

Verkaufe & tausche über 50 aktuelle & ältere PSX-Spiele, z.B. Crash Bandicoot, Soviet Strike usw. Tel. 07805/59328

Tausche Crash Bandicoot gegen Die Hard Trilogy und Burning Road gegen Tunnel B1 oder Road Rash (nur Pal!). Tel. 03731/72710

Playstation + 19 Spiele: RR1+2, F1, Prügelspiel, Tekken1+2, Resident Evil, DD, Alien Trilogy usw. Obendrein etliche Demo CDs & Zubehör: Memory Card + 2 Pads + Madcatz Lenkrad. Preis VHB 1550 DM. Tel. 06202/14536 (ab 18 Uhr)

PSX-Spiele: Shellshock, Alien Trilogy, Theme Park, Twisted Metal, Shockwave Assault, Wipeout, Discworld je 59 DM. Tel. 0271/370122 (Torsten)

Playstation + 2 Pads + Mouse + Memory Card + Madcatz + 7 Spiele (z.B. Formula1, Tekken2, Resident Evil) für 800 DM! Tel. 07225/1412 (Heiko Margulies)

Komplettlösungen für Resident Evil, Blazing Dragons & Discworld für je 10 DM + 1 DM Porto in bar oder Briefmarken. 100% zuverlässig!!! Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

Tausche oder verkaufe PS-Spiele: Destruction Derby, Magic Carpet, Return Fire, Darkstalkers jp, Shockwave Assault & div. andere. Suche PSX-Spiele jeder Norm! Tel. 06031/3246 (ab 19 Uhr)

PSX-Spiele: Andretti Racing 70 DM, Cyberspeed 30 DM. Auch Tausch! Z.B. A-Train, Shellshock, Twisted Metal. Tel. 030/9338453 (Ingo)

Spiele für PSX: BA Tohshinden2 60 DM, Int. Track & Field 60 DM, Time Commando 60 DM und Discworld mit Komplettlösung 50 DM. Verkaufe für 3DO Road Rash, Novastorm & Fifa Soccer je 15 DM und für SNES Markos Magic Football 20 DM und Donkey Kong Country2 für 40 DM. Tel. 08821/71473

(Ver)kaufe & tausche PS- & Saturn-Spiele. Biete Overkill, VF2, X-men, Andretti Racing, Soviet Strike, Wipeout2097, Athlete Kings, Tomb Raider, SF-Movie, F1 Live. Suche Time Commando, Burning Road, D Derby2 & Disruptor. Ruft an: Tel. 06271/5873 (ab 15 Uhr)

PSX: Fifa 96, Striker 96, Ballerspiel, Krazy Ivan je 40-60 DM. SNES: Flashback, ISS, Rock'n'Roll Racing, DKC je 25-40 DM. Tel. 0395/3685018 (ab 15 Uhr, Stefan)

Playstation + 2 Pads + Memory Card + 3 Demo CDs + 5 Games (Tekken2, RR Revolution, Alien Trilogy, Resident Evil & Ballerspiel) + CD-Tasche + Poster. Alles original verpackt & dt für 600 DM. Tel. 089/3116710 (Matthias)

Ich verschenke meine PS + 5 Spiele (Formel 1, Resident Evil, RRR usw.) + Negcon + Memory Card zwar nicht, verkaufe sie aber für 600 DM! Tel. 08321/9768 (ab 14 Uhr, Ludwig)

PS-Spiele: Thunderhawk2, Fifa 96, Wipeout, Destruction Derby, NBA Jam, 3D Lemmings, Wing Commander3, Magic Carpet und viele andere für 30-70 DM. Tel. 0201/580443 (Thomas, Essen)

PSX-Spiele: Fifa Soccer 96 40 DM, NBA Live 96 45 DM. Preise + Versandkosten! Tel. 06162/73969 (ab 19:30 Uhr, Sasha)

Tausche & verkaufe PS-Spiele. Habe z.B. Crash Bandicoot, Die Hard, Track & Field, Bust A Move2, Motor Toon2, NHL Face Off usw. Suche PS- & Nintendo64-Spiele. Verkaufe auch Zeitschriften Tel. 02551/80842

NBA live, Ballerspiel, Track & Field, Assault Rigs, Theme Park, Fifa 96 für je 50 DM. NBA Jam, Total NBA, Novastorm, Ridge Racer, Johnny Bazzooka, Wrestlemania, Krazy Ivan je 40 DM. True Pinball 60 DM. Tel. 02208/910888

Playstation-Lenkrad um 142,80 DM. Tel. 07751/2785 (Österreich)

Gunship, Theme Park, Discworld je 35 DM, Ridge Racer, Air Combat je 20 DM, Krazy Ivan 18 DM und Alone in the Dark2 25 DM. Alle Spiele: Pal und komplett mit Anleitung & kaum verkratzt. Tel. 08196/1675

## 3DO

Panasonic 3DO FZ1 Frontlader, auf dem alle Spiele laufen (Pal/us) mit ca. 20 Topspielen, 4 Pads sowie div. Zubehör. Ca. 6 Monate alt mit Garantie. NP 2650 DM, gegen Gebot ab 700 DM. Tel. 030/3418661

3DO + 2 Spiele + Demo CD + SNES + 2 Pads + Spiel + MD + 2 Pads für 400 DM oder Tausche gegen PSX + Pad + Memory Card. Suche billigen Game Buster für Saturn für ca. 50 DM. Tel. 038326/81657 (Thomas)

## Exoten

Neo Geo CD + 2 Games (Last Resort, Mutation Nation) + RGB-Kabel + Zubehör für 220 DM. Suche & Tausche auch Neo-Geo-Module, alles anbieten (auch ältere Titel). Tel. 0231/331779 (ab 17 Uhr, Christian)

Neo Geo CD + Samurai S.2, Nam 1975, Art of Fighting2, King of Monsters2 für lausige 500 DM (auch einzeln!). Außerdem noch Formula1 (Pal) für Playstation + Mouse + Pad. Tel. 02772/61750

NG CD (jp/us Blut-Schalter) ohne Verpackung 250 DM. CDs: WH Jet, Sam. Shod.3, N. Commando, Brickinger, S. Hoop, Windjammers, Metal Slug. Module: S. Shod., Aof, Sidekicks2, Last Resort. Preise VB. Tel. 06108/76715 (ab 18 Uhr)

Atari Jaguar + 2 Pads + 3 Spiele (Tempest 2000, Cybermorph & Dino Dudes) für FP 120 DM. Tel. 08552/3224

Neo Geo RGB + Board + Memory Card + 3 Spiele (Art of Fighting, Samurai Shodown & Fatal Fury Special) für 360 DM. Tel. 0611/602840

Neo Geo CD + Universalumbau (50/60 Hz, Pal/jp/us) + 2 Pads + RGB-Kabel + 6 Spiele (Super Sidekicks3, King of Fighters'94+'95, Samurai Shodown1+2, Fatal Fury3) für 600 DM. Tel. 06074/43600

Jaguar + 4 Spiele (3D-Game, Kasumi Ninja, Cybermorph) für 270 DM VB! SNES-US-Prügelspiel + CD + Book 120 DM VB. Tel. 05321/22953

## Oldies

Atari 2600 und Module, MB Vectrex 120 DM, Game Boy Wars 150 DM, AMC für MD 150 DM, Philips G7000 Konsole & Module VB, Amiga Games VB, CD32 3 CDs VB, NES US-Module VB, SNES-Module VB. Tel. 06834/697326

2 Coleco Mini-Automaten von 1981: Galaxian & Pac Man für 1-2 Spieler in Topzustand! Interton 2600 Konsole + Spiele, Preise VB. Tel. 02303/238128

## Sonstiges

(Ver)kaufe & tausche Games für PSX, Saturn & N64! Dt/us/jp 100% zuverlässig, ruft an, es lohnt sich! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Löse MD + MCD-Sammlung auf! Viele Topspiele für 30 DM. Auch Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X und SNES. Verkaufe US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Verkaufe JP-MD mit Umbau für 120 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Löse MD + MCD-Sammlung auf! Viele Topspiele für 30 DM. Auch Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X und SNES. Verkaufe US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Verkaufe JP-MD mit Umbau für 120 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Fast 200 Videospiele für Sega Mega Drive, Saturn, SNES, Playstation sowie 3DO. Z.B. Rollenspiele, Beat'em-Ups, Strategie- und Kinderspiele. Alle wie neu 20-70 DM. Ruft an: Tel. 030/3418661

Lenkrad Madcatz neuwertig, 3 Monate + Garantie 100 DM. Tel. 0611/544237 (Wiesbaden, Fred)

Levelkarten zu A. Trilogy? Wie wäre es mit Moves zu G. Heroes, Nightwarriors oder Criticom (PS)? Nur 10 DM! Fatih Tosunlu, "Hilfe zu...", Geleitstr. 17, 63065 Offenbach.

(Ver)kaufe & tausche Konsolen & Spiele für alle Systeme, z.B. Saturn, PSX, 3DO, SNES, U64, GB usw. Tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 08341/73005 oder Tel. 0172/8639877

Laptop + 2 Module für 50 DM und Mega Fun 5/93-12/96 gegen Gebot! Suche Atari 7800 oder 2600 (funktionsstüchtig & günstig) + Spiele! Verkaufe außerdem PC-Spiele! Habe auch andere Zeitschriften! Tel. 03435/931060 (Denny)

Diverse PSX-Titel (Tunnel B1, Die Hard Trilogy, F1, Crash Bandicoot). Verschiedene NTSC Laserdiscs (From Dust til Dawn, Eraser, Screamer, Twister). Atari Jaguar mit 5 Topspielen günstig! Tel. 07263/2489

Günstige Spiele für Saturn, PSX, MD, SNES, Jaguar & MCD. Alle mit Anleitung + Verp. Suche Turbo Duo + Spiele bis 100 DM! Tel. 05321/22953

Mangas: Appleseed, Mermaid Forest, Doomed Megalopolis 1-4, Monster City und diverse andere für zusammen 230 DM. Auch einzeln! Tel. 09624/1554 (Matthias)

Pioneer CLD 1600 Laserdisc-Player + 10 Filme (T. Lies, B. Inst., Speed, J. Park, Stargate, Last B. Scout, Philad., Star Wars, B. Guard) VB 700 DM. Tel. 09624/1554 (Matthias)

(Ver)kaufe & tausche Videogames (PSX, PC-Engine, Nintendo64 usw.). PSX + 10 Spiele, Turbo Duo, Turbo Express + 40 Klassiker, SNES us 50/60 Hz, Spiele für PSX, N64 usw. Obendrein ca. 50 PC-Engine-Spiele. Tel. 0172/9151125

SNES + 2 Pads + Agro Joystick + 17 Spiele VHB 500 DM. Mega Drive + 14 Spiele + MCD + 19 Spiele zusammen 700 DM oder alles komplett (MD & SNES) für 1000 DM! Nur per Nachnahme! Tel. 04504/5298 (ab 20 Uhr)

Verschiedene Konsolen mit Pad und einem Spiel nach Wahl! Playstation 200 DM, SNES 100 DM, Saturn 210 DM, Mega Drive 90 DM, Mega CD2 70 DM. Verkaufe ansonsten PSX-Spiele ab 25 DM und SNES-Spiele ab 9 DM. Tel. 02234/709479

Jede Menge Spiele und Zubehör für fast alle gängigen Systeme zu fairen Preisen. Ulrich Stamprath, Elsa-Brandströmstr. 7, 46459 Rees. Tel. 02851/1652 (ab 17 Uhr)

Löse MD + MCD-Sammlung auf. Viele Top-Spiele für 30 DM! Verkaufe Saturn-Stick von Hori für 70 DM. Saturn mit 3 Spielen für 450 DM. Habe auch Spiele für 3DO, 32X, Game Gear, PS, Saturn, SNES. Evtl. auch Tausch. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Virtual Reality Helm VFX1 für PC mit Steckkarte und Cyberpuck. Voll günstig für nur 550 DM! Tel. 02361/24599 (Anrufb.)





# LAST RESORT

**MITMACHEN!** Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

**Cybermedia Verlags GmbH • MANIAC • „Tipsteufel“  
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

## REBEL ASSAULT 2

**PS** Aus dem sonnigen Kalifornien meldet sich Jens Petersam, seines Zeichens Programmierer bei den "Rebel Assault 2"-Machern Factor 5, zu Wort. Auf mein Drängen hin hat er uns alle Cheats und Paßcodes zu der amerikanischen Fassung des "Krieg der Sterne"-Abenteuers gemailt. Die Paßcodes nebenan ermöglichen Euch die Levelanwahl (in den Schwierigkeitsstufen "Medium" und "Hard"), außerdem dürft Ihr Euch Full-Motion-Video-Sequenzen geben. Zwei weitere Codes hat Jens ebenfalls ausgepackt:

Unverwundbar werdet Ihr mit



Einen Level-Skip-Modus aktiviert Ihr mit



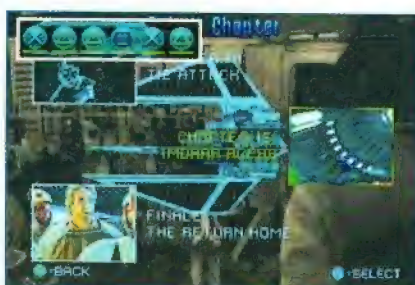
Um eine Spielstufe abubrechen und in der nächsten weiterzuspielen, drückt Ihr einfach auf R2.



Mit dem Paßcode links oben ruft Ihr den "Movie Mode" auf, in dem Ihr Euch alle FMV-Sequenzen hintereinander anschaut.



Gebt Ihr als Paßcode die entsprechende Kombination ein, ertönt im Abspann die Musik aus der "Cantina".



Mit dem "Master Code" lassen sich alle Levels anwählen. Hier auf Stufe "Medium".



Gleiches gilt für den härtesten Schwierigkeitsgrad. Auch dann sind alle Levels anwählbar.



## CRUISN' USA



Wer die ersten Strecken des neuen Nintendo-Rennspiels als Sieger verläßt und die USA durchquert, darf auf schwierigeren Kursen fahren. Um drei davon gleich zu Beginn anzuwählen, geht Ihr in den "Course Select"-Bildschirm und haltet **▼** gedrückt. Dann gebt Ihr eine der folgenden Kombinationen auf den C-Tasten ein:

**US 101**

**C (links) + C (unten) + L**

**Golden Gate Park**

**C (oben) + C (rechts) + L**

**Golden Gate Park**

**C (rechts) + C (unten) + L**

In Washington, DC. dürft Ihr nur fahren, wenn Ihr den "Cruise the USA"-Titel kassiert habt.

Eines von drei versteckten Fahrzeugen (Jeep, Polizeiwagen und Schulbus) wählt Ihr, indem Ihr zuerst in den "Car Select"-Screen geht und dort die C-Tasten oben, links und unten gleichzeitig drückt und festhältet. Tut Ihr das auf dem Muscle Car, gibt's den Jeep, La Bomba wird zum Schulbus, Devastator VI zum Polizeiwagen.

## KI GOLD



Auch Ollis Lieblingsspiel läßt sich austricksen. Wollt Ihr mit Endgegner Gargos antreten, drückt Ihr während der Spielfigurenvorstellung Z, A, R, Z, A und B. Hört Ihr das Lachen des Obermotzes, dürft Ihr ihn in allen Modi außer "Team Elimination" wählen.

**Z A R Z A B**

Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr genau wie bei den Vorgängern in einer "Sky Stage" spielen. Um hierhin zu gelangen, müssen beide Spieler bei der Auswahl ihres Charakters **▼** und den Knopf für einen mittelschweren Kick drücken. Wer seine Spielfiguren in weiße, dunkle oder goldene Gewänder hüllen will, ohne den "Practice Mode" zu spielen, drückt während der Spielervorstellung

**Z B A Z A L**

Des Sprechers "Welcome" quittiert die Funktion des Cheats.

Schließlich dürft Ihr Euch die Abspann-Credits (aber nicht die Abspanne der einzelnen Turnierteilnehmer) anschauen, indem Ihr die folgende Kombination eingibt:

**Z L A Z A R**



## STAR GLADIATOR



Kasim Mustafa aus München hat uns verraten, wie Ihr den Nacht-Modus aktiviert. Dazu haltet Ihr im "VS"-Ladebildschirm einfach L2, R2 und **▼** gedrückt, bis das Match beginnt.

Auch Taner Basar aus Augsburg hat sich die letzten Wochen mit Capcoms erstem Polygon-Beat'em-Up beschäftigt und uns ein kleines Geheimnis verraten: Wenn Ihr mindestens auf Stufe 4 durchspielt, ohne einen Kampf zu verlieren, erscheint der zusätzliche Optionspunkt "WALL". Um danach gegen den versteckten Gegner Kappah zu spielen, müßt Ihr die Rundenzahl auf "1" stellen und mindestens auf der fünften Spielstufe durchspielen.

Wer die versteckten Figuren Bilstein, Kappah und Blood direkt zu Spielbeginn anwählen will, wartet auf unseren Cheat in der nächsten Ausgabe...

## TWISTED METAL



Marcel Kläs aus Hürth weiß auch, wie Ihr beim destruktiven "Twisted Metal"-Rennen eine Liste aufruft, in der die noch im Rennen befindlichen Gegner angezeigt werden. Dazu drückt Ihr während des Spiels:

**START ■ ×**

## SOVIET STRIKE



Michael Schramm aus Marl war der erste Leser, der uns seine Codes zum neusten Electronic Arts-"Strike" zugesandt hat. Damit beginnt Ihr in jeder beliebigen Mission!

Mission	Code
Krim	WORSTCASE
Kasp. Meer	GRANDTHEFT
Desert Storm	GROZNEY
Dracula	CHERNOBYL
Kreml	CIVILWAR

## AGILE WARRIOR



Trotz unserer umfangreichen Cheatcode-Palette in MAN!AC 8/96, hat uns Marcel Kläs aus Hürth die Paßcodes zu fünf Leveln geschickt.

Level 2	5	4	3	3
Level 3	0	0	0	7
Level 4	1	2	1	3
Level 5	0	2	2	4
Level 6	7	1	5	4

## TOMB RAIDER



Benjamin Herzog aus Oelixerdorf steht auf Abenteuerin Lara Croft und zwei Animationsphasen, die Ihr nur seht, wenn Ihr während eines Sprungs oder beim Klettern R1 gedrückt haltet.

## WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY



Kleiner Gag am Rande: Wer seine Spielfiguren unsichtbar machen will, pausiert während des Face Offs und wählt "Replay". Mit L oder R wählt Ihr einen Spieler an und drückt den Z-Knopf – schon verschwindet er!

Wollt Ihr die Größe der Spieler verändern, geht Ihr ins "Option"-Menü und drückt gleichzeitig einen der C-Knöpfe und R. Unten erscheint ein Code-Display, das Ihr mit den vier C-Buttons (zusammen mit R drücken) umstellt. Die ersten beiden Zahlen verändern die Größe der Spielerköpfe (unterer C-Knopf), die Stellen drei und vier die Körpergröße (C-Knopf links), die nächsten beiden Zahlen die Höhe der Figuren (C-Knopf unten). Viel Spaß beim kombinieren!









## BIG MOUTH

Um N64-Besitzern die Möglichkeit zu geben, über das Internet zu spielen, trägt sich Nintendo mit dem Gedanken, dem 64DD ein Modem beizulegen – ein "Communication Cartridge" hat Seta ja schon vorgestellt. Bereits vor einem Jahr hat sich Nintendo zur Erschließung des Internets mit dem Browser-Marktführer Netscape verbündet --- Star-Regisseur Steven Spielberg, der zusammen mit Jeffrey Katzenberg und David Geffen die Firma Dreamworks betreibt, ist fasziniert von der N64-Technologie. Laut einer telefonischen Anfrage von Katzenberg bei Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, möchte Spielberg für das Gerät entwickeln. Lincoln blieb ob der Anfrage außerordentlich cool: "Warum nicht? Es ist sein Geld!"



Hans-Joachim Amann  
(PR Manager von BMG)

## In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

### 1. Oids [FTL, 1987]

"...weil 'Oids' das genialste Spiel à la "Thrust" ist, und durch seine angewandte Physik heute noch endlosen Spielspaß garantiert."

### 2. Decathlon [Activision, 1983]

"...weil ich es liebe, nach dem 1.500m-Lauf völlig erschöpft und mit Krampf im Arm am Boden zu liegen! Blasen an der Handinnenfläche nach einer durchzockten Nacht – genau die richtige Verfassung, um sich auf die Katastrophe vorzubereiten."

### 3. Pandemonium [BMG/Crystal Dynamics, 1996]

"...wenn es schon null Schnaps und keine Mädels gibt, dann möchte ich wenigstens die akrobatischen Abenteuer von Sexy-Nikki noch einmal erleben."

## erscheint am 12. Februar



Urteil: Wird der Polygon-Krieg spielerisch seine Vorgänger erreichen? Sega's Kämpferriege (u.a. mit Charakteren aus "Virtua Fighter Kids", "Virtua Cop 2" und "Daytona USA") tritt im "Fighter's Megamix" zum Showdown an – ein weiterer Prügel-Erfolg für den Saturn? Weiter rasen wir mit Telstar's "Wreckin' Crew" um den Block und begleiten BMG's "Spider" auf seinem Ausflug in die weite Welt. Für Kontroversen dürfte unser Schwerpunkt sorgen – wir küren die "100 besten Videospiele aller Zeiten" und ver-

gessen dabei garantiert kein System. Ob Atari VCS, N64 oder PC-Engine (Bilder rechts: "Galaga '88" und "R-Type"), das MANIAC-Team versorgt Euch mit unverzichtbaren Informationen, welche Spiele auf welcher Hardware Geschichte schrieben und warum sie zu (un)angefochtenen Klassikern wurden...

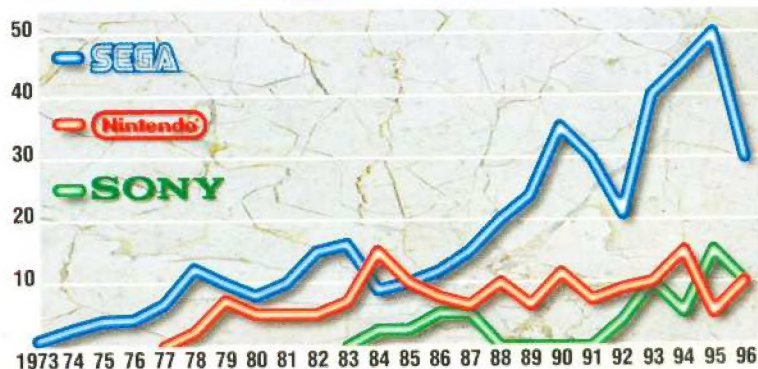


Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Arc the Lad 2 Sony	Rollenspiel nicht geplant
2	Namco Museum 4 Namco	diverse April
3	Samurai Spirits 3 SNK	Beat'em-Up nicht geplant
4	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
5	Riglord Saga 2 Sega	Rollenspiel April
6	Lunar Silver Star Sega	Rollenspiel nicht geplant
7	Arc the Lad (Budget) Sony	Rollenspiel nicht geplant
8	Wipe Out 2097 Psygnosis	Action erschienen
9	Vandal Hearts Konami	Rollenspiel April
10	Star Gladiator Capcom	Beat'em-Up erschienen

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

## SPIELE VON DEN "GROSSEN DREI"



### DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:

Sega und Nintendo sind Pioniere der Videospielunterhaltung und versorgen den Markt seit den 70er-Jahren mit frischen Spielkonzepten. Daß auch Sony seit über zehn Jahren mit dem Milliardenmarkt flirrt, erkennt Ihr auf unserer Grafik: Alle Originalspiele der "großen Drei", Sega, Sony und Nintendo, im Spiegel der Zeit. Umsetzungen (oder Spiele, die nur auf bestimmten Märkten von den genannten Herstellern vertrieben wurden) sind in unserer Grafik nicht berücksichtigt. Der Statistik liegt eine Datenbank mit 10.000 Videospiel-, Computer- und Automaten-Entwicklungen und über 25.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 95% aller jemals entwickelten Spiele ist die MANIAC-Datenbank das weltweit größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby.



# NASCAR RACING

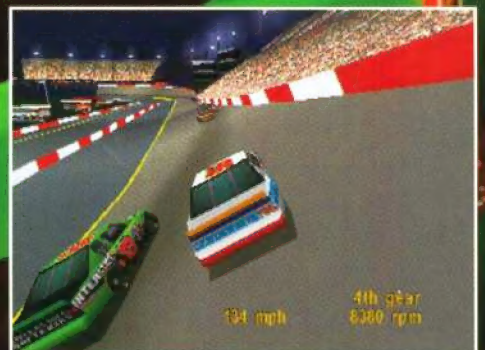
Dein Puls rast,  
Deine Kehle ist  
wie zugeschnürt,  
Dein Atem kommt in  
kurzen, harten Stößen,  
ruf Dir ins Bewußtsein ...



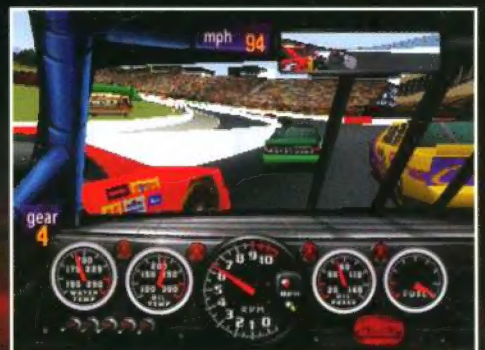
# ES IST NUR EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken  
der '96er NASCAR® Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonus-  
strecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder  
Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:



All logos, rights and trademarks are the properties of their respective owners. NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR®. PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



S I E R R A ®



**Eigentlich wollten wir hier dafür werben,  
daß es International Superstar Soccer Deluxe  
jetzt endlich für Playstation gibt.**

**Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.**

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt